

**HAMBATAN PEMBELAJARAN PERMAINAN TRADISIONAL BAGI SISWA
KELAS ATAS TAHUN AJARAN 2014/2015 SD NEGERI NGAWONGGO 1
KABUPATEN MAGELANG JAWA TENGAH**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



OLEH :
DHIKA LAKSMONO
11604224021

**PRODI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR PENJAS
JURUSAN PENDIDIKAN OLAAHRAGA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2015**

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul “Hambatan pembelajaran permainan tradisional bagi siswa kelas atas tahun ajaran 2014/2015 SD Negeri Ngawonggo 1 Kabupaten Magelang Jawa Tengah” yang disusun oleh Dhika Laksmono, NIM 1160422402\ini telah disetujui oleh Pembimbing untuk diujikan.

Yogyakarta, 19 Mei 2015

Dosen Pembimbing,



A.Erlina Listyarini, M.Pd.
NIP 19601219 198803 2 001

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Hambatan pembelajaran permainan tradisional bagi siswa kelas atas tahun ajaran 2014/2015 SD Negeri Ngawonggo 1 Kabupaten Magelang Jawa Tengah” ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Tanda tangan dosen penguji yang tertera dalam halaman pengesahan adalah asli. jika tidak asli, saya siap menerima sangsi ditunda yudisium berikutnya.

Yogyakarta, 19 Mei 2015

Yang menyatakan,


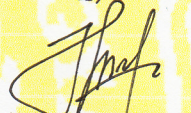
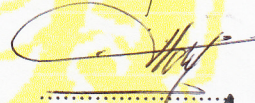



Dhika Laksmono
NIM. 11604224021

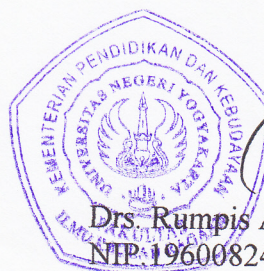
PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “Hambatan pembelajaran permainan tradisional bagi siswa kelas atas tahun ajaran 2014/2015 SD Negeri Ngawonggo 1 Kabupaten Magelang Jawa Tengah” , yang disusun oleh Dhika Laksmono, NIM 11604224021 ini telah dipertahankan didepan Dewan Penguji pada tanggal, 19 Agustus 2015 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

| Nama | Jabatan | Tanda Tangan | Tanggal |
|-----------------------------|-------------------------|---|------------|
| A.Erlina Listyarini, M.Pd. | Ketua Penguji |  | 9/9 2015 |
| Indah Prasetyawati TP, M.Or | Sekretaris Penguji |  | 7/9 2015 |
| Sudardiyono, M.Pd | Penguji I (Utama) |  | 5/9 2015 |
| Farida Mulyaningsih, M.Kes | Penguji II (Pendamping) |  | 3/9 - 2015 |

Yogyakarta, September 2015
Fakultas Ilmu Keolahragaan



Drs. Rumpis Agus Sudarko, M. S.
NIP. 19600824 198601 1 001

MOTTO

1. Barang siapa yang menempuh perjalanan dengan tujuan untuk menuntut ilmu, niscaya ALLAH SWT akan memudahkan jalan ke surga baginya (HR. Muslim).
2. Karena di setiap tetesan air mata orangtua berisikan doa yang mengetuk hati seorang anak, untuk membasuhnya dengan pembuktiaan kalau dia sudah menjadi orang yang sukses sesuai yang ia harapkan. (Ijmi Rifqi Alfirdaus)
3. Jangan takut akan kesalahan, karena kesalahan adalah suatu keberhasilan yang tertunda. (Penulis)

PERSEMBAHAN

Sebuah karya ini ku persembahkan kepada:

Kedua orang tua ku Ibu Istiqomah dan Bapak Hari Wibowo yang telah memberikan motivasi semangat dan dukungan kepada saya sehingga saya bisa menyelesaikan tugas akhir skripsi ini dengan lancar.

.

**HAMBATAN PEMBELAJARAN PERMAINAN TRADISIONAL BAGI SISWA
KELAS ATAS TAHUN AJARAN 2014/2015 SD NEGERI NGAWONGGO 1
KABUPATEN MAGELANG JAWA TENGAH**

**Oleh
Dhika Laksmono
11604224021**

ABSTRAK

Siswa dalam mengikuti pembelajaran permainan tradisional di SD Negeri Ngawonggo 1 kurang antusias, sehingga dalam hal ini diindikasikan terdapat beberapa hambatan dalam pembelajaran permainan tradisional di SD Negeri Ngawonggo 1. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hambatan pembelajaran permainan tradisional bagi siswa kelas atas di SD Negeri Ngawonggo 1 Kabupaten Magelang Jawa Tengah.

Penelitian ini termasuk dalam penelitian deskriptif. Subjek penelitian ini yaitu siswa kelas atas SD N Ngawonggo 1 yang berjumlah 70 siswa. Metode yang digunakan yaitu metode survey. Instrumen yang digunakan yaitu menggunakan angket yang terdiri dari 39 butir pernyataan. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan deskriptif kemudian dianalisis menggunakan dengan persentase.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa hambatan pembelajaran permainan tradisional kelas atas SD Negeri Ngawonggo 1 Kabupaten Magelang Jawa Tengah pada kategori “sangat tinggi” sebesar 6 %, kategori “tinggi” sebesar 24 % pada kategori “sedang” sebesar 44 %, pada kategori “rendah” sebesar 20 %, dan pada kategori “sangat rendah” sebesar 6 %. Hambatan pembelajaran permainan tradisional kelas Atas SD Negeri Ngawonggo 1 Kabupaten Magelang Jawa Tengah berkategori “sedang” dengan persentase 44 %.

Kata Kunci: Hambatan pembelajaran, permainan tradisional, siswa kelas atas.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji syukur penulis sampaikan kehadiran Allah SWT yang senantiasa melimpahkan rahmat, berkah dan karunia-Nya. Sehingga penulis diberikan kesempatan untuk menyelesaikan skripsi ini. Skripsi yang berjudul “Hambatan pembelajaran permainan tradisional bagi siswa kelas atas tahun ajaran 2014/2015 SD Negeri Ngawonggo 1 Kabupaten Magelang Jawa Tengah” dan dimaksudkan untuk mengetahui seberapa besar hambatan pembelajaran permainan tradisional bagi siswa kelas atas tahun ajaran 2014/2015 SD Negeri Ngawonggo 1 Kabupaten Magelang Jawa Tengah.

Skripsi ini bisa terwujud dengan baik berkat uluran tangan berbagai pihak, teristimewa pembimbing. Maka sebab itu, dengan ini penulis menyampaikan terimakasih yang sebesar-besarnya dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Rocmat Wahab, M.A., selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan untuk menuntut ilmu di Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Bapak Rumpis Agus Sudarko, M.S. selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan, yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian.
3. Bapak Drs. Amat Komari, M.Si, ketua jurusan POR yang telah memfasilitasi dalam melaksanakan penelitian.
4. Bapak Sriawan, M.Kes., selaku Ketua Jurusan PGSD Penjas, yang telah banyak memberikan kemudahan dalam penelitian ini.

5. Bapak Sunardianta, M.Kes., Dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan kelancaran dalam kuliah.
6. Ibu A.Erlina Listyarini, M.Pd, selaku Pembimbing Utama Tugas Akhir Skripsi yang selalu membimbing, membantu dan memotivasi penulis hingga skripsi ini selesai.
7. Kepala sekolah, bapak, ibu guru penjasorkes yang telah mengijinkan dalam penelitian saya dan membantu terselenggaranya pengambilan data di SD Ngawonggo 1 Kabupaten Magelang.
8. Teman-teman PGSD Penjas B 2011 yang telah menjadi sahabat-sahabat dan rekan dalam menuntut ilmu.
9. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang telah mambantu terselesaikannya penulisan Tugas Akhir Skripsi ini.

Semoga segala bantuan yang telah diberikan mendapat imbalan yang melimpah dari Allah S.W.T. Oleh karena itu, saran dan kritik yang mambangun selalu diharapkan demi perbaikan-perbaikan pada masa yang akan datang. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi yang membutuhkan.

Yogyakarta, 19 Mei 2015
Penulis



Dhika Laksmono
NIM. 11604224021

DAFTAR ISI

| | Halaman |
|---------------------------------------|-------------|
| HALAMAN JUDUL | i |
| PERSETUJUAN..... | ii |
| PERNYATAAN..... | iii |
| PENGESAHAN | iv |
| MOTTO | v |
| PERSEMBAHAN..... | vi |
| ABSTRAK | vii |
| KATA PENGANTAR | viii |
| DAFTAR ISI | x |
| DAFTAR TABEL | xii |
| DAFTAR GAMBAR..... | xiii |
| DAFTAR LAMPIRAN | xiv |
| BAB I. PENDAHULUAN | |
| A. Latar Belakang Masalah | 1 |
| B. Identifikasi Masalah | 3 |
| C. Batasan Masalah | 3 |
| D. Rumusan Masalah | 3 |
| E. Tujuan Penelitian | 4 |
| F. Manfaat Penelitian | 4 |
| BAB II. KAJIAN PUSTAKA | |
| A. Deskripsi Teori | 6 |
| 1. Hambatan Pembelajaran | 6 |
| 2. Hakikat Permainan Tradisional..... | 20 |
| 3. Karakteristik Siswa | 24 |
| B. Penelitian Yang Relevan | 28 |
| C. Kerangka berfikir | 29 |

BAB III. METODE PENELITIAN

| | |
|--|----|
| A. Desain Penelitian | 31 |
| B. Definisi Oprasional Variabel Penelitian | 31 |
| C. Subyek Penelitian | 32 |
| D. Instrumen Penelitian | 33 |
| E. Kalibrasi/ <i>Expret Judgement</i> | 37 |
| F. Teknik Pengumpulan Data | 37 |
| G. Uji Coba Instrumen..... | 38 |
| H. Tehnik Analisis Data..... | 42 |

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

| | |
|--|----|
| A. Deskripsi lokasi, waktu dan subjek penelitian | 44 |
| B. Hasil Penelitian | 44 |
| C. Pembahasan | 54 |

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

| | |
|----------------------------------|----|
| A. Kesimpulan | 61 |
| B. Implikasi | 61 |
| C. Keterbatasan Penelitian | 61 |
| D. Saran-saran | 62 |

| | |
|-----------------------------|-----------|
| DAFTAR PUSTAKA | 63 |
|-----------------------------|-----------|

| | |
|-----------------------|-----------|
| LAMPIRAN | 65 |
|-----------------------|-----------|

DAFTAR TABEL

| | Halaman |
|---|---------|
| Tabel 1. Populasi Penelitian | 33 |
| Tabel 2. Kisi-Kisi Angket Uji Coba Penelitian | 36 |
| Tabel 3. Pembobotan Skor Opsi/Jawaban..... | 37 |
| Tabel 4. Hasil Uji Coba Reliabilitas | 40 |
| Tabel 5 Interpretasi Nilai Koefisien Reliabilitas..... | 40 |
| Tabel 6. Kisi-Kisi Angket Penelitian | 41 |
| Tabel 7. Tabel Pedoman Klasifikasi Skor..... | 43 |
| Tabel 8. Deskripsi Hasil Penelitian Hambatan Pembelajaran Permainan Tradisional Kelas Atas Sd Negeri Ngawonggo 1 | 44 |
| Tabel 9. Deskripsi Hasil Penelitian Faktor Internal | 46 |
| Tabel 10. Deskripsi Hasil Penelitian Indikator Fisiologi..... | 47 |
| Tabel 11. Deskripsi Hasil Penelitian Indikator Psikologi | 49 |
| Tabel 12. Deskripsi Hasil Penelitian Faktor Eksternal | 50 |
| Tabel 13. Hasil Penelitian Indikator Non Sosial..... | 52 |
| Tabel 14. Deskripsi Hasil Penelitian Indikator Sosial | 53 |

DAFTAR GAMBAR

| | Halaman |
|---|---------|
| Gambar 1. Histogram Hasil Penelitian Hambatan Pembelajaran Permainan Tradisional Kelas Atas Sd Negeri Ngawonggo 1 | 45 |
| Gambar 2. Histogram Hasil Penelitian Faktor Internal..... | 46 |
| Gambar 3. Histogram Hasil Penelitian Indikator Fisiologi..... | 47 |
| Gambar 4. Histogram Hasil Penelitian Indikator Psikologi..... | 49 |
| Gambar 5. Histogram Hasil Penelitian Faktor Eksternal | 51 |
| Gambar 6. Histogram Hasil Penelitian Indikator Non Sosial..... | 52 |
| Gambar 7. Histogram Hasil Penelitian Sosial..... | 54 |

DAFTAR LAMPIRAN

| | Halaman |
|---|---------|
| 1. Surat Ijin Penelitian | 66 |
| 2. Surat <i>Exspert Judgement</i> | 70 |
| 3. Angket Uji Coba Penelitian | 72 |
| 4. Data Hasil Uji Coba Penelitian | 77 |
| 5. Hasil Uji Validitas Dan Uji Reliabilitas | 79 |
| 6. Angket Penelitian..... | 81 |
| 7. Data Penelitian | 86 |
| 8. Statistik Penelitian | 97 |
| 9. Dokumentasi | 104 |

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Proses pembelajaran merupakan suatu upaya menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa dapat belajar. Begitu pula dengan pembelajaran jasmani yang berarti menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa dapat belajar mengenai pendidikan jasmani. Sekolah sebagai lembaga yang menyelenggarakan proses pembelajaran pendidikan jasmani dimana dalam proses aktivitas jasmani dapat memberikan materi pelajaran meliputi atletik, permainan, senam dan lain-lain. Adapun salah satu permainan yang diajarkan kepada siswa adalah permainan tradisional.

Permainan tradisional merupakan salah satu materi pendidikan jasmani terkhusus untuk siswa sekolah dasar dalam kurikulum 2006. Permainan tradisional termasuk dalam kategori materi permainan dan olahraga, karena di dalam permainan tradisional terdapat sebuah tujuan dari permainan dan olahraga itu sendiri yaitu jika permainan akan menimbulkan rasa senang dan olahraga akan membuat atau meningkatkan kemampuan fisik seseorang yang melakukan permainan tradisional. Banyak sekali manfaat dari permainan tradisional, selain seperti yang disebutkan di atas juga dapat melestarikan kebudayaan asli milik negeri sendiri. Permainan tradisional dapat mencirikhaskan suatu daerah bahkan suatu negara. Begitu banyaknya manfaat dari permainan tradisional perlu kiranya permainan tradisional kita kenalkan dan kembangkan agar tetap lestari. Namun kenyataan berbeda dengan

harapan yang ada, yaitu permainan tradisional belum secara maksimal diajarkan kepada siswa.

Berdasarkan observasi di SD N Ngawonggo 1, selama proses pembelajaran permainan tradisional siswa kurang antusias. Pada saat pengamatan dalam pembelajaran pendidikan jasmani di SDN Ngawonggo 1, dalam pembelajaran guru sudah menciptakan suasana yang menyenangkan siswa sehingga siswa tertarik dan berminat untuk mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani. Guru menyajikan materi pembelajaran yang beraneka ragam dengan menggunakan metode pembelajaran yang berbeda-beda sesuai dengan karakteristik siswa. Hanya saja disaat guru menyampaikan materi pembelajaran dilapangan, ada sebagian siswa yang tidak memperhatikan disaat guru menyamakan materi permainan tradisional. Ada siswa yang berbicara sendiri, mengganggu temannya dan adapula siswa yang bertingkah seenaknya sendiri tanpa ada arahan atau perintah dari guru penjas.

Harapan guru pendidikan jasmani untuk jenjang pendidikan sekolah dasar kelas atas sudah memahami dan mampu melakukan permainan tradisional yang sebelumnya telah diberikan pembelajaran permainan tradisional oleh guru pendidikan jasmani saat berada dilapangan. Hasil pembelajaran dilapangan masih ada beberapa siswa yang masih kebingungan saat melakukan permainan tradisional, bahkan ada sebagian siswa yang masih belum mengetahui tentang permainan tradisional.

Berdasarkan latar belakang diatas maka peneliti berusaha mencari tahu seberapa besar hambatan pembelajaran permainan tradisional bagi siswa kelas atas SD Negeri Ngawonggo 1 Kabupaten Magelang.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah di atas dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut :

1. Kurangnya antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran permainan tradisional.
2. Masih ada beberapa siswa yang masih kebingungan saat melakukan permainan tradisional
3. Belum diketahui seberapa besar hambatan pembelajaran permainan tradisional bagi siswa kelas atas SD Negeri Ngawonggo 1 Kabupaten Magelang.

C. Batasan Masalah

Dengan memperhatikan identifikasi masalah tersebut, maka penelitian ini dibatasi pada hambatan pembelajaran permainan tradisional bagi siswa kelas atas tahun ajaran 2014/2015 SD Negeri Ngawonggo 1 Kabupaten Magelang Jawa Tengah.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian alasan judul di atas, maka permasalahan yang hendak diteliti dapat dirumuskan permasalahannya. Adapun perumusan masalah dalam penelitian ini adalah : Seberapa besar hambatan pembelajaran

permainan tradisional bagi siswa kelas atas tahun ajaran 2014/2015 SD Negeri Ngawonggo 1 Kabupaten Magelang Jawa Tengah ?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar hambatan pembelajaran permainan tradisional bagi siswa kelas atas tahun ajaran 2014/2015 SD Negeri Ngawonggo 1 Kabupaten Magelang Jawa Tengah.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang ingin diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Secara Praktis

a. Bagi Lembaga Sekolah

Sebagai masukan pihak sekolah untuk mengetahui hambatan kegiatan pembelajaran permainan tradisional di SD Negeri Ngawonggo 1.

b. Bagi Guru Penjas

Sebagai bahan masukan dan pertimbangan dalam memberikan materi pembelajaran permainan tradisional.

c. Bagi Mahasiswa

Agar mahasiswa Fakultas Ilmu keolahragaan Prodi PGSD Penjas lebih mempersiapkan diri dalam penyampaian materi permainan tradisional.

2. Secara Teoritis

a. Bagi Lembaga Sekolah

Lembaga sekolah dapat menjadikan penelitian ini sebagai referensi untuk kemajuan kegiatan pembelajaran permainan tradisional di SD Negeri Ngawonggo 1.

b. Bagi Guru Penjas

Guru Penjas di SD Negeri Ngawonggo 1 dapat memberikan solusi yang efektif dan efisien terhadap hambatan yang ada dalam kegiatan pembelajaran permainan tradisional.

c. Bagi Mahasiswa

Mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan dapat menerapkan metode-metode pembelajaran yang diperoleh saat perkuliahan untuk mengatasi hambatan-hambatan dalam pembelajaran permainan tradisional.

BAB II KAJIAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Hambatan Pembelajaran

Menurut Inda Putri Manroe (2008: 11) hambatan artinya rintangan atau halangan dan kesulitan. Kegiatan dalam proses pembelajaran meliputi kompetensi yang harus dicapai, pengaturan waktu luang, pengaturan ruang dan alat perlengkapan pelajaran kelas serta pengelompokkan siswa dalam pembelajaran. Dalam kegiatan belajar mengajar terdapat 2 hal yang menentukan keberhasilan yaitu pengaturan proses belajar mengajar dan pengajaran itu sendiri, dan keduanya mempunyai saling ketergantungan satu sama lain. Kemampuan mengatur proses belajar mengajar yang baik akan menciptakan situasi yang memungkinkan anak belajar, sehingga merupakan titik awal keberhasilan proses pengajaran.

Belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya (Sugihartono, dkk 2007:74). Belajar bukan sekedar pengalaman tetapi merupakan sesuatu proses yang berlangsung secara efektif dan interaktif dengan menggunakan berbagai macam bentuk, modifikasi dan mengembangkan kecakapan, sikap, keterampilan, pengetahuan serta kebiasannya. Pembelajaran menurut Sudjana yang dikutip (Sugihartono, dkk. 2007:80) merupakan setiap upaya yang

dilakukan dengan sengaja oleh pendidik yang dapat menyebabkan peserta didik melakukan kegiatan belajar. Pembelajaran merupakan suatu upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik untuk menyampaikan ilmu pengetahuan, mengorganisasi dan menciptakan system lingkungan dengan berbagai metode sehingga siswa dapat melakukan kegiatan belajar secara efektif dan efisien serta dengan hasil yang optimal (Sugihartono, dkk. 2007:81). Jadi dalam suatu proses pembelajaran terjadi suatu proses kejadian secara bersama, yaitu satu pihak yang memberi dan pihak lain yang menerima. Oleh sebab itu, dalam peristiwa tersebut dapat dikatakan terjadi proses interaksi edukatif.

Jadi, berbagai macam pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran adalah proses interaksi atau timbal balik antara guru dan siswa dalam situasi pendidikan yang terdiri dari komponen tujuan yang ingin dicapai, sedangkan perubahan perilaku secara keseluruhan, jadi bukan hanya salah satu saja.

Menurut Muhibbin Syah (2005:173), secara garis besar faktor-faktor penyebab timbulnya hambatan pembelajaran pada siswa terdiri atas dua macam yaitu:

- a. Faktor intern siswa, yakni hal-hal atau keadaan yang muncul dari dalam siswa itu sendiri. Faktor intern siswa itu sendiri meliputi dua aspek, yakni aspek fisiologis (bersifat jasmaniah) dan aspek psikologis (bersifat rokhaniah) seperti intelegensi siswa, sikap siswa, bakat siswa dan motivasi siswa.

- b. Faktor ekstern siswa, yakni hal-hal atau keadaan yang datang dari luar siswa. Faktor ekstern siswa terdiri atas dua macam, yakni faktor lingkungan sosial seperti para guru, para staf administrasi dan teman-teman sekelas dan faktor lingkungan nonsosial seperti gedung sekolah, letak sekolah, rumah tinggal siswa, alat-alat belajar, keadaan cuaca dan waktu belajar yang digunakan siswa.

Sedangkan menurut M. Dalyono (2009:230) menyatakan bahwa faktor-faktor penyebab hambatan pembelajaran dapat digolongkan ke dalam dua golongan yaitu :

a. Faktor Internal

Faktor internal yaitu faktor yang berasal dari dalam diri manusia itu sendiri. Adapun faktor-faktor yang terdapat dalam diri manusia itu sendiri adalah :

1) Faktor Fisiologi

a) Karena Sakit

Seseorang yang menderita sakit pasti akan mengalami kelemahan fisiknya, sehingga saraf sensoris dan motorisnya lemah. Akibatnya rangsangan yang diterima melalui indranya tidak dapat diteruskan ke otak. Lebih-lebih sakitnya lama, sarafnya akan bertambah lemah, sehingga ia tidak dapat mengikuti kegiatan pembelajaran dan mengakibatkan ia tertinggal materi pelajaran yang telah diajarkan.

b) Karena Kurang Sehat

Anak yang kurang sehat dapat mengalami kesulitan dalam menerima materi, sebab ia sudah capek, mengantuk, pusing, daya konsentrasinya hilang, kurang semangat, pikiran terganggu. Karena hal-hal ini maka penerimaan dan respon pelajaran berkurang, saraf otak tidak mampu bekerja secara optimal memproses, mengelola dan mengorganisasi bahan pelajaran melalui indranya. Perintah dari otak yang langsung kepada saraf motoris yang berupa ucapan, tulisan, hasil pemikiran menjadi lemah juga.

c) Sebab Karena Cacat Tubuh

Cacat tubuh dibedakan atas :

- (1) Cacat tubuh yang ringan, seperti kurang pendengaran, kurang penglihatan dan gangguan psikomotor.
- (2) Cacat tubuh tetap (serius), seperti buta, tuli, bisu, tidak mempunyai tangan atau kaki.

2) Faktor Psikologi

Faktor psikologi meliputi antara lain :

a) Intelegensi

Intelegensi adalah kemampuan untuk memahami dan berfikir tentang ide-ide, simbol-simbol atau hal-hal tertentu yang bersifat abstrak dalam bukunya Sugihartono,dkk (2007:15). Intelegensi sebenarnya bukan persoalan kualitas otak saja,

melainkan juga kualitas organ-organ tubuh lainnya. Akan tetapi, memang harus diakui bahwa peran otak dalam hubungannya dengan intelegensi manusia lebih menonjol daripada peran organ-organ tubuh lainnya, karena otak merupakan pengontrol hampir seluruh aktivitas manusia.

Tingkat kecerdasan atau intelegensi (IQ) siswa tak dapat diragukan. Intelegensi sangat menentukan tingkat keberhasilan siswa. Ini bermakna semakin tinggi kemampuan intelegensi seorang siswa maka semakin besar pula peluang keberhasilan belajar. Sebaliknya, semakin rendah kemampuan intelegensi seorang siswa semakin kecil pula peluang untuk meraih keberhasilan belajar.

Anak yang IQ-nya tinggi dapat menyelesaikan segala persoalan yang dihadapinya. Anak yang normal (ber-IQ 90-110), dapat menamatkan SD tepat pada waktunya. Mereka yang memiliki IQ 110-140 dapat digolongkan cerdas dan IQ-nya diatas 140 dapat dikatas genius. Golongan ini mempunyai potensi untuk menyelesaikan pendidikan di perguruan tinggi. Jadi, semakin tinggi IQ seseorang akan makin cerdas pula. Mereka yang mempunyai IQ dibawah 90 tergolong lemah mental (*mentally deffective*). Anak inilah yang banyak mengalami kesulitan belajar. Apabila mereka itu harus

menyelesaikan persoalan yang melebihi potensinya jelas ia tidak mampu dan banyak mengalami kesulitan.

b) Bakat

Bakat adalah kemampuan potensial yang dimiliki seseorang untuk mencapai keberhasilan pada masa yang akan datang menurut Muhibbin Syah, (200-135). Bakat merupakan potensi / kecakapan dasar yang dibawa individu sejak lahir. Setiap individu memiliki bakat yang berbeda. Anak yang berbakat olahraga mereka akan berkembang di bidang olahraga seperti sepakbola, basket, atletik, bolavoli dan olahraga lainnya. Jadi, anak akan mudah mempelajari yang sesuai dengan bakatnya. Apabila seseorang anak harus mempelajari bahan yang lain dari bakatnya, ia akan cepat bosan, mudah putus asa dan tidak akan senang.

c) Minat

Menurut Muhibbin Syah (2005:136), minat berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Tidak adanya minat seseorang anak terhadap sesuatu. Tidak adanya minat seseorang anak terhadap sesuatu hal maka akan timbul kesulitan dalam mempelajarinya. Hal ini dapat memberikan kepuasan. Bila kepuasan berkurang, maka minatpun berkurang, begitu pula sebaliknya. Selama kesenangan dan ketertarikan itu ada, intensitas dan motivasi

yang menyertainya sama tingginya dengan minat. Minat sangat menentukan sukses atau gagalnya seseorang dalam belajar, karena minat didorong motivasi. Kurangnya minat juga akan berkurangnya usaha dan perhatian belajar seseorang sehingga menghambat studi belajar.

d) Motivasi

Motivasi dapat diartikan sebagai suatu kondisi yang menyebabkan atau menimbulkan perilaku tertentu dan yang memberikan arah dan ketahanan pada tingkah laku tersebut, dalam bukunya Sugihartono, dkk. (2007:20). Motivasi dapat menentukan baik buruk tidaknya dalam mencapai tujuan sehingga semakin besar motivasinya akan semakin besar kesuksesan belajarnya. Seseorang yang besar motivasinya akan giat berusaha, tampak gigih tidak mau menyerah, giat berlatih untuk meningkatkan prestasinya. Sebaliknya mereka yang motivasinya lemah, tampak acuh tak acuh, mudah putus asa, perhatiannya tidak tertuju pada materi, kehadiran yang tidak tentu sehingga akan ketinggalan materi berikutnya.

e) Kesehatan Mental

Dalam belajar tidak hanya menyangkut segi intelektual, tetapi juga bisa menyangkut segi kesehatan mental dan emosional. Hubungan kesehatan mental dan ketenangan emosi akan menimbulkan hasil belajar yang baik, demikian juga belajar

yang selalu sukses akan membawa harga diri seseorang. Bila harga diri harga diri tumbuh merupakan adanya faktor kesehatan mental. Individu didalam hidupnya selalu mempunyai dorongan-dorongan, seperti memperoleh penghargaan, dapat rasa aman dan lain-lain. Apabila kebutuhan itu tidak terpenuhi akan membawa masalah-masalah emosional dan bentuk-bentuk *maladjustment*. *Maladjustment* sebagai manifestasi dari rasa emosional mental yang kurang sehat dapat merugikan belajarnya. Misalnya, anak yang sedih akan kacau pikirannya dan menyulitkan konsentrasinya.

f) Tipe-tipe Khusus Seorang Pelajar

Tipe-tipe belajar seorang anak diantaranya adalah :

- (1) Anak yang bertipe visual, ia akan cepat mempelajari bahan-bahan yang disajikan secara tertulis, bagan, grafik dan gambar. Ia mudah mempelajari bahan pelajaran yang didapat melalui indra penglihatannya. Sebaliknya ia akan merasa kesulitan menerima materi apabila disampaikan dalam bentuk suara atau gerakan.
- (2) Anak yang bertipe auditif, ia mudah mempelajari bahan yang disajikan dalam bentuk suara (ceramah) atau dengan berdiskusi dengan temannya. Penyampaian materi dalam bentuk tulisan atau gerakan-gerakan ia akan mengalami kesulitan.

(3) Anak yang bertipe motorik, ia mudah menerima materi yang berupa tulisan-tulisan, gerakan-gerakan yang sulit mempelajari materi yang berupa dan penglihatan.

b. Faktor Eksternal

Faktor eksternal adalah faktor-faktor yang berasal dari luar manusia. Faktor ini terdiri dari faktor keluarga, faktor guru, faktor sarana dan prasarana, faktor kurikulum, faktor lingkungan.

1) Faktor Keluarga

Keluarga merupakan pusat pendidikan yang utama dan pertama. Tetapi dapat juga sebagai faktor kesulitan belajar. Yang termasuk faktor ini antara lain adalah :

a) Faktor Orang Tua

Orang tua yang kurang/tidak memperhatikan pendidikan anak-anaknya akan menjadi penyebab kesulitan dalam proses belajarnya. Orang tua yang bersifat kejam terhadap anak-anaknya akan menimbulkan mental yang tidak baik terhadap anaknya. Hal ini akan berakibat anak tidak dapat tenteram dan tidak senang di rumah sehingga anak pergi mencari teman sebayanya hingga lupa belajar. Begitu juga dengan orang tua yang terlalu memanjakan kepada anaknya. Akibatnya anak tidak mempunyai kemampuan, sebab terlalu tergantung kepada orang tuanya. Sehingga anak menjadi malas dalam berusaha dan prestasinya akan menurun. Kedua sikap itu pada umumnya

orang tua tidak memberikan dorongan kepada anaknya untuk berlatih dan belajar dan berlatih.

Sifat hubungan orang tua dengan anak juga sering dilupakan. Kasih sayang dari orang tua, pengertian atau perhatian dan penghargaan dari orang tua kepada anak menimbulkan mental yang sehat bagi anak. Kurangnya kasih sayang orang tua terhadap anak dapat menimbulkan *emosioanal insecurity*. Kasih sayang dari orang tua terhadap anak dapat berupa menciptakan komunikasi yang baik antar orang tua dengan anak.

b) Suasana Rumah/Keluarga

Suasana keluarga yang sering gaduh, terjadi percecokan antara orang tua, terjadi antara ketegangan keluarga, akan mengakibatkan anak tidak merasa betah di rumah. Akhirnya anak akan pergi keluar bersama teman-temannya dan akan menghabiskan waktunya untuk bersenang senang bersama teman-temannya. Sehingga tidak mustahil anak akan merasa malas untuk mengikuti pembelajaran pada waktu di sekolah.

c) Keadaan Ekonomi Keluarga

Faktor biaya merupakan faktor yang sangat penting. Karena untuk proses pembelajaran di sekolah juga memerlukan biaya. Misalnya seperti membeli baju olahraga untuk kegiatan olahraganya itu harus memakai seragam. Untuk keluarga yang

ekonominya masih kurang, pasti akan akan terlalu keberatan mengeluarkan biaya tambahan, karena untuk mencukupi kebutuhan sehari-hari.

Begitu juga dengan keluarga yang dikatakan ekonominya berlebihan. Meskipun tidak masalah dalam mengeluarkan biaya, namun anaknya terkadang malas mengikuti pembelajaran permainan tradisional. Mereka terlalu banyak bersenang-senang karena terlalu dimanja oleh orang tuanya.

2) Guru

Kecakapan Guru dalam melaksanakan tugas mengajar di sekolah dapat diartikan sebagai kemampuan atau keahliannya melakukan kompetensi mengajar. Menurut Sugihartono, dkk (2007:85) ada 13 peran guru dalam proses belajar mengajar yang harus dipenuhi, yaitu :

- a. Guru sebagai Korektor
- b. Guru sebagai Inspirator
- c. Guru sebagai Informator
- d. Guru sebagai Organisator
- e. Guru sebagai Motivator
- f. Guru sebagai Inisiator
- g. Guru sebagai Fasilitator
- h. Guru sebagai Pembimbing
- i. Guru sebagai Demonstrator

- j. Guru sebagai Pengelola kelas
- k. Guru sebagai Mediator
- l. Guru sebagai Supervisor
- m. Guru sebagai Evaluator

Untuk dapat melaksanakan proses pembelajaran dengan baik, seorang guru harus menguasai ketigabelas kompetensi mengajar tersebut. Dengan demikian segala kekurangan dan kelemahannya akan menjadi masalah yang sangat mendasar didalam pendidikan. Agar proses pembelajarannya berjalan dengan baik.

3) Sarana dan Prasarana

Faktor sarana dan prasarana mencakup alat dan fasilitas serta lingkungan yang mendukung kegiatan pembelajaran permainan tradisional. Perkembangan ilmu dan teknologi mendorong upaya pembaruan dalam pemanfaatan hasil teknologi dalam proses belajar. Para guru dituntut agar mampu menggunakan alat atau sarana prasarana yang disediakan sekolahan dan tidak tertutup kemungkinan alat tersebut sesuai perkembangan jaman.

Sarana atau alat menurut Agus S. Suryobroto (2004:4), adalah segala sesuatu yang diperlukan dalam pembelajaran pendidikan jasmani, mudah dipindahkan bahkan dibawa olehpelakunya atau siswa. Contohnya : bola, raket, pemukul, tongkat, balok, gada, bed, *shuttle cock* dan lain-lain. Perkakas adalah segala sesuatu yang diperlukan dalam pembelajaran pendidikan jasmani, mudah dipindahkan (bisa semi permanen) tetapi berat dan sulit. Contohnya : matras, peti lompat, kuda-kuda, palang tunggal, palang sejajar dan lain-lain. Sedangkan fasilitas adalah segala sesuatu yang

diperlukan dalam pembelajaran jasmani, bersifat permanen atau tidak dapat dipindahkan. Contohnya : lapangan (sepakbola, bola voli, bola basket, tenis lapangan, bulu tangkis), aula/hall, kolam renang dan lain-lain.
Sarana dan prasara olahraga yang dapat mendukung

4) Kurikulum

Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai hal tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggara kegiatan pembelajaran. Dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran permainan tradisional dibutuhkan penyusunan dan perencanaan yang baik dan tepat. Program penyusunan perencanaan dilakukan sebelum proses pengajaran. Program yang demikian memungkinkan seorang guru dapat memberikan sebanyak mungkin kesempatan kepada peserta didik guna perkembangan pengetahuan dan keterampilannya. Karena sebelum pengajaran program tersebut harus disusun terlebih dahulu materi yang diajarkan kepada siswa, lalu pada saat mengajarnya guru tidak bingung dalam memberikan materi kepada siswa.

5) Lingkungan

Keadaaan lingkungan dapat dibagi menjadi 2 macam yaitu lingkungan sekitar dan lingkungan yang disebabkan faktor musim. Lingkungan di sekitar sekolah yang kurang mendukung dapat diminimalisir oleh masyarakat sekolah agar lebih mendukung. Contoh lingkungan sekitar sekolah adalah kebersihan lingkungan

yang disebabkan oleh faktor iklim dan musim adalah keadaan cuaca hujan, panas, cerah, mendung dan berawan. Dengan keadaan lingkungan yang mendukung kegiatan pembelajaran permainan tradisional akan meningkatkan hasil yang baik pula, sehingga tujuan yang direncanakan akan tercapai dengan baik. Begitu sebaliknya keadaan lingkungan yang kurang mendukung akan menjadi kendala dalam proses kegiatan pembelajaran permainan tradisional.

Selain dilingkungan sekolahan dan dilingkungan yang disebabkan faktor musim dan iklim, menurut M. Dalyono (2009:246) terdapat juga faktor sosial. Faktor sosial meliputi : teman bermain, lingkungan, tetangga dan aktivitas dalam masyarakat.

a) Teman bermain

Teman bermain pengaruhnya sangat besar dan lebih cepat masuk dalam jiwa anak. Apabila anak suka bermain dengan anak yang tidak sekolah, maka anak akan malas untuk belajar, berlatih, sebab cara hidup anak yang bersekolah berlainan dengan anak yang tidak bersekolah. Begitu juga dengan anak yang suka bermain dengan teman yang memiliki ketrampilan cabang olahraga tertentu. Maka, biasanya anak akan tertarik untuk menekuni cabang olahraga tersebut.

b) Lingkungan tetangga

Corak kehidupan tetangga, misalnya berada di daerah lingkungan yang masyarakatnya suka terhadap permainan bulutangkis. Maka bagi anak yang suka permainan tradisional akan terhambat karena lingkungan tersebut mempengaruhi motivasi anak tersebut. Karena teman-temannya bermain bulutangkis.

c) Aktivitas Dalam Masyarakat

Terlalu banyak berorganisasi di masyarakat, ada kegiatan kemsarakatan, akan menyebabkan keikutsertaan anak dalam kegiatan pembelajaran permainan tradisional di sekolah akan menjadi terbengkalai. Orang tua harus mengawasi kegiatan anak tersebut agar anak dapat membagi waktunya. Sehingga kegiatan pembelajaran di sekolah dapat sukses dan juag kegiatan bermsyarakat juga berjalan dengan lancar.

3) Hakikat Permainan tradisional

a. Pengertian Permainan tradisional

Menurut burhanudin (1997:8) permainan rakyat adalah salah satu bentuk yang berupa permainan anak-anak, yang beredar secara lisan di antara anggota kolektif tertentu, berbentuk tradisional dan diwarisi turun temurun serta banyak mempunyai variasi.

Menurut Buitendyk yang dikutip Endang Ramdan dkk, (1982 : 137), unsur-unsur yang terdapat dalam permainan adalah bermain dengan alat atau dengan seseorang, kemungkinan banyak sekali tetapi

ada batas-batas yang menentukan yaitu peraturan-peraturan dan lapangan, ada pertukaran antara keadaan dimana adanya suatu ketegangan dan keadaan tenang. Sedangkan yang dimaksud tradisional adalah segala sesuatu yang diturunkan atau diwariskan secara turun-temurun dari orang tua atau dari nenek moyang. Jadi yang dikatakan permainan tradisional adalah segala perbuatan baik menggunakan alat ataupun tidak yang turun-temurun dari nenek moyang sebagai sarana hiburan atau untuk menyenangkan hati. Menurut J. Huizinga dalam bukunya Endang Ramdan dkk, (1982 : 136), permainan adalah perbuatan atas kemauan sendiri yang dikerjakan dalam batas-batas tempat dan waktu yang telah ditentukan, diiringi oleh perasaan senang dan “spanning” dengan keinsyafan berbuat lain dari pada hidup biasa. Dengan sebuah permainan, dapat membantu terbentuknya kecerdasan intelektual seorang anak. Permainan akan menggali wawasan anak terhadap beragam pengetahuan. Ketika bermain anak-anak akan mulai melepaskan emosinya, akan tertawa, berteriak, maupun berlari. Emosi yang dikeluarkan seperti ini akan menjadi terapi bagi psikologi anak. Hal seperti ini baik bagi kecerdasan emosi sehingga timbulnya sikap toleransi dan empati terhadap orang lain. Salah satu contohnya Makbenteng, permainan tradisional bugis yang dimainkan secara berkelompok ini diperlukan kerjasama dalam timnya. Menurut Endang Ramdan dkk, (1982 : 137) bahwa permainan adalah suatu kesibukan,

perbuatan atau gerakan yang ditentukan oleh waktu, tempat, alat-alat peraturan yang telah ditentukan..

Permainan tradisional ini bisa dikategorikan dalam tiga golongan, yaitu : permainan untuk bermain (rekreatif), permainan untuk bertanding (kompetitif) dan permainan yang bersifat edukatif. Permainan tradisional yang bersifat rekreatif pada umumnya dilakukan untuk mengisi waktu luang. Permainan tradisional yang bersifat kompetitif, memiliki ciri-ciri : terorganisir, bersifat kompetitif, diainkan oleh paling sedikit 2 orang, mempunyai kriteria yang menentukan siapa yang menang dan yang kalah, serta mempunyai peraturan yang diterima bersama oleh pesertanya. Sedangkan permainan tradisional yang bersifat edukatif, terdapat unsur-unsur pendidikan di dalamnya. Melalui permainan seperti ini anak-anak diperkenalkan dengan berbagai macam keterampilan dan kecakapan yang nantinya akan diperlukan dalam menghadapi kehidupan sebagai anggota masyarakat. Berbagai jenis dan bentuk permainan pasti terkandung unsur pendidikannya. Inilah salah satu bentuk pendidikan yang bersifat non-formal di dalam masyarakat. Permainan jenis ini menjadi alat sosialisasi untuk anak-anak agar dapat menyesuaikan diri sebagai anggota kelompok sosialnya.

Berdasarkan berbagai pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional adalah aktivitas atau perbuatan yang

dilakukan manusia dengan menggunakan alat dan atau tidak secara turun menurun dilakukan oleh nenek moyang.

b. Macam-Macam Permainan Tradisional yang Dibakukan

Menurut burhanudin (1997:13) banyak sekali macam-macam permainan tradisional di Indonesia, hampir di seluruh daerah-daerah telah mengenalnya bahkan pernah mengalami masa-masa bermain permainan tradisional ketika kecil. Permainan tradisional perlu dikembangkan lagi karena mengandung banyak unsur manfaat dan persiapan bagi anak dalam menjalani kehidupan bermasyarakat. Direktur Olahraga Masyarakat Ditjen Olahraga menetapkan permainan tradisional yang sudah dibakukan dan dapat diperlombakan. Beberapa permainan tradisional akan dijelaskan secara lebih rinci sebagai berikut

- 1) Egrang
- 2) Gebug Bantal
- 3) Terompah Panjang
- 4) Lari Balok
- 5) Tarik Tambang
- 6) Hadang / Gobak sodor
- 7) Patok Lele / Benthik
- 8) Bentengan
- 9) Dagongan
- 10) Sumpitan
- 11) Gasing

Sebelas permainan di atas merupakan permainan tradisional yang sudah dibakukan diseluruh Indonesia. Permainan ini mempunyai aturan dan penskoran yang sudah dibakukan, serta ada seorang wasit juga, sehingga permainan diatas bisa diperlombakan karena sudah baku. Masih banyak lagi permainan tradisional yang tidak bisa disebutkan satu per-satu.

Setiap permainan tradisional di atas tentunya mempunyai kelebihan serta manfaat masing-masing. Namun secara umum, permainan-permainan tradisional memberikan manfaat yang luar biasa pada perkembangan anak. Seperti dapat melatih kemampuan motorik anak, kejujuran, kerjasama, kekompakan, ketrampilan, ketangkasan, keseimbangan, dan sikap, serta dapat melatih jiwa kesosialan anak dalam menghadapi kehidupan bermasyarakat. Permainan tradisional juga memberikan pembelajaran kepada anak mengenai pentingnya menjaga lingkungan, menghormati sesama, hingga cinta kepada Tuhan YME.

2. Karakteristik Siswa

a. Karakteristik Siswa

Menurut Dwi Siswoyo dkk (2007: 96), siswa adalah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan potensi diri melalui proses pendidikan. Sosok siswa biasanya berupa seorang anak yang membutuhkan bantuan orang lain untuk bisa menjadi lebih dewasa.

Menurut Sutari Imam yang dikutip Dwi Siswoyo dkk (2007: 96), peserta didik membutuhkan bantuan dari orang lain yang mempunyai kewibawaan dan kedewasaan. Sebagai anak, siswa masih lemah, tidak berdaya, belum bisa mandiri, serba kekurangan dibandingkan orang dewasa. Namun dalam dirinya terdapat potensi-potensi bakat dan minat yang luar biasa yang mungkin tumbuh dan berkembang melalui pendidikan.

Ciri-ciri khas siswa yang harus dimengerti oleh pendidik menurut Tirtarahardja dan La Sulo yang dikutip Dwi Siswoyo dkk (2007: 97) yaitu : Individu yang memiliki potensi fisik dan psikis yang khas, maksudnya ia sejak lahir telah memiliki potensi-potensi yang berbeda dengan individu yang lain dan ingin dikembangkan dan diaktualisasikan. Individu yang sedang berkembang, yaitu selalu ada perubahan dalam diri peserta didik secara wajar baik yang ditunjukan kepada diri sendiri dan lingkungan. Individu yang membutuhkan bimbingan individual dan perlakuan manusiawi, maksudnya yaitu walaupun ia adalah makhluk yang berkembang punya potensi fisik dan psikis untuk bisa mandiri tetapi masih membutuhkan bimbingan dari orang lain untuk berkembang. Individu yang memiliki kemampuan untuk mandiri, maksudnya yaitu didalam diri anak ada unsur untuk memerdekakan diri, sehingga mewajibkan bagi pendidik dan orang tua untuk setapak demi setapak memberikan kebebasan kepada anak dan pada akhirnya pendidik mengundurkan diri.

Menurut Sutari Imam yang dikutip Dwi Siswoyo dkk (2007: 96), ada lima asas perkembangan pada diri peserta didik yaitu : Tubuhnya selalu berkembang sehingga semakin lama semakin dapat menjadi alat untuk menyatakan kepribadiannya. Anak terlahir dalam keadaan tidak berdaya, sehingga membutuhkan pertolongan orang yang lebih dewasa yang bertanggung jawab. Anak membutuhkan pertolongan dan perlindungan serta membutuhkan pendidikan. Anak mempunyai daya unruk berekspresi, yaitu kemampuan untuk menemukan hal-hal baru di lingkungannya. Anak mempunyai daya emansipasi terhadap orang lain.

Pada hakikatnya aktivitas pendidikan selalu berlangsung dengan melibatkan unsur subjek sebagai pihak-pihak sebagai aktor penting. Subjek penerima disini adalah peserta didik, sedangkan subjek pemberi adalah pendidik.

b. Karakteristik Siswa kelas atas

Menurut Piaget dalam buku Rita Eka Izzaty, dkk. (2008: 105) masa kanak-kanak akhir berada dalam tahap operasi konkret dalam berfikir (usia 7-12 tahun), dimana konsep yang pada awal masa kanak-kanak merupakan konsep yang samar-samar dan tidak jelas sekarang lebih konkret. Anak menggunakan operasi mental untuk memecahkan masalah-masalah yang actual, anak mampu menggunakan kemampuan mentalnya untuk memecahkan masalah yang bersifat konkret. Kini anak mampu berfikir logis mesti masih terbatas pada situasi sekarang.

Dikutip dalam bukunya Rita Eka Izzaty, dkk. (2008: 106) menurut Piaget masa kanak-kanak akhir tergolong pada masa Operasi konkret dimana anak berfikir logis terhadap objek yang konkret. Berkurang rasa egonya dan mulai bersiap sosial. Terjadi peningkatan dalam hal pemeliharaan, misalnya mulai mau memelihara alat permainannya. Mengelompokkan benda-benda yang sama ke dalam dua atau lebih kelompok yang berbeda. Mulai banyak memperhatikan dan menerima pandangan orang lain. Dikutip dalam buku Rita Eka Izzaty, dkk. (2008: 116) Masa kelas-kelas tinggi Sekolah Dasar, yang berlangsung antara usia 9/10 tahun-12/13 tahun, biasanya mereka duduk dikelas 4,5 dan 6 Sekolah Dasar.

Pada hakikatnya masa anak usia sekolah dasar ini adalah masa-masa yang sangat penting karena masa ini daya pikir anak sudah berkembang kearah pemikiran konkret (dapat diterima akal), sehingga segala bentuk perkembangan, baik perkembangan dalam bentuk fisik, mental, dan sosial terjadi pada masa usia sekolah dasar ini dan akan menjadi masa persiapan dan penyesuaian diri terhadap kehidupan dimasa dewasa nanti.

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan kaitanya dengan permainan tradisional adalah penelitian yang dilakukan oleh Adi Purnama tentang “Kesulitan siswa kelas atas tentang permainan tradisional sekolah dasar Negeri 2 Kedung Jati Kecamatan Bukateja Kabupaten Purbalingga”. Penelitian tersebut merupakan penelitian deskriptif dengan metode survey dan pengambilan datanya dengan angket. Dari penelitian tersebut dihasilkan kesimpulan sebagai berikut kategori sangat tinggi 45%, kategori tinggi 35%, kategori sedang 15%, kategori rendah 5%, dan kategori sangat rendah 0%.

Penelitian kedua yaitu penelitian yang dilakukan oleh Muh Masaleh (2012) yang berjudul “Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Kesegaran Jasmani Siswa Putra Kelas V SD Sido Agung Kecamatan Tempuran Kabupaten Magelang”. Pada penelitian yang relevan ini digunakan sumber relevansi kaitannya dengan permainan tradisional.

Selanjutnya penelitian tersebut dijadikan acuan dalam menyusun penelitian ini, yaitu dengan mengambil referensi-referensi yang sesuai dari penelitian yang relevan tersebut. Penelitian yang pertama digunakan sebagai acuan sebagai kesulitan guru penjas, sedangkan penelitian yang kedua digunakan sebagai referensi tentang permainan tradisional. Selanjutnya kedua referensi tersebut digabungkan dan dikembangkan dalam penelitian ini.

C. Kerangka Berfikir

Permainan tradisional merupakan salah satu materi pendidikan jasmani yaitu segala perbuatan baik mempergunakan alat atau tidak, yang diwariskan secara turun temurun dari nenek moyang, sebagai sarana hiburan atau untuk menyenangkan hati. Permainan tradisional ini bisa dikategorikan dalam tiga golongan yaitu : permainan untuk bermain (rekreatif), permainan untuk bertanding (kompetitif) dan permainan yang bersifat edukatif. Apabila dalam pelaksanaan, guru penjasorkes mengalami kesulitan atau hambatan yang berarti maka fungsi, tujuan, dan manfaat permainan tradisional kurang dapat terwujudkan, sehingga siswa kurang mampu memahami permainan tradisional dengan baik.

Penelitian ini mengungkapkan hambatan pembelajaran tentang permainan tradisional bagi siswa kelas atas tahun ajaran 2014/2015 SD Negeri Ngawonggo 1 Kabupaten Magelang Jawa Tengah yang dilakukan dengan menggunakan instrumen penelitian berupa angket. Angket dalam penelitian berupa pernyataan yang mengidentifikasi faktor internal dan faktor eksternal.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Berdasarkan maksud dan tujuan dari penelitian, penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif kuantitatif. Dalam hal ini tentang hambatan pembelajaran permainan tradisional bagi siswa kelas atas tahun ajaran 2014/2015 SD Negeri Ngawonggo 1 Kabupaten Magelang Jawa Tengah. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode survey dengan menggunakan angket sebagai teknik pengumpulan data dengan hasil penelitian digambarkan dalam bentuk persentase.

B. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Menurut Sumadi Suryabrata (1983: 76) definisi operasional adalah gejala definisi yang didasarkan atas sifat-sifat hal yang didefinisikan dan dapat diamati. Ditambahkan, menurut Suharsimi Arikunto (2005: 96) variabel adalah objek penelitian atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian. Di dalam penelitian ini hanya terdapat satu variabel, sehingga disebut dengan variabel tunggal. Variabel penelitian ini adalah hambatan pembelajaran permainan tradisional bagi siswa kelas atas tahun 2014/2015 SD Negeri Ngawonggo 1 Kabupaten Magelang Jawa Tengah.

Untuk lebih jelasnya secara spesifik penjelasan tentang definisi operasional variabel yang digunakan pada penelitian ini yaitu:

- 1) Hambatan pembelajaran : rintangan atau halangan dan kesulitan dalam upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik untuk

menyampaikan ilmu pengetahuan, mengorganisasi dan menciptakan system lingkungan dengan berbagai metode sehingga siswa dapat melakukan kegiatan belajar secara efektif dan efisien serta dengan hasil yang optimal.

- 2) Permainan Tradisional : segala perbuatan baik mempergunakan alat atau tidak, yang diwariskan secara turun temurun dari nenek moyang, sebagai sarana hiburan atau untuk menyenangkan hati
- 3) Siswa kelas atas : Anak menggunakan operasi mental untuk memecahkan masalah-masalah yang actual, anak mampu menggunakan kemampuan mentalnya untuk memecahkan masalah yang bersifat konkret. Kini anak mampu berfikir logis mesti masih terbatas pada situasi sekarang.

Sehingga berdasarkan pada penjelasan di atas, definisi operasional variabel penelitian ini adalah tingkat atau besarnya hambatan pembelajaran permainan tradisional bagi siswa kelas atas SD N Ngawonggo 1 yang diukur dengan menggunakan angket.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi adalah suatu objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2009:80). Populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas IV, V, VI SD Negeri Ngawonggo 1 Kabupaten Magelang. Penelitian ini memandang usia yang tidaklah terlalu kecil dan sudah mempunyai nalar untuk merespon angket yang diberikan,

jumlah populasi terdapat 74 siswa. Secara rinci jumlah populasi penelitian dijelaskan pada tabel berikut:

Tabel 1. Populasi Penelitian

| NO | Kelas | Kategori | | Populasi |
|--------|-------|----------|-------|----------|
| | | Putra | Putri | |
| 1 | IV | 11 | 12 | 23 |
| 2 | V | 13 | 13 | 26 |
| 3 | VI | 17 | 8 | 25 |
| Jumlah | | | | 74 |

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2009: 81). Jumlah populasi yang diambil yaitu sejumlah 74 siswa namun pada saat pengambilan data terdapat siswa yang tidak mengikuti pengisian angket, karena 3 siswa sedang sakit dan 1 siswa ijin tidak masuk sekolah dan terdapat 70 siswa yang mengisi angket. Jadi sampel yang digunakan adalah *purposive sampling*. *purposive sampling* adalah teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2009: 300).

D. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat bantu bagi peneliti dalam pengumpulan data (Suharsimi Arikunto, 2005: 134). Di dalam penelitian instrumen yang digunakan adalah berupa angket. Angket pada penelitian ini merupakan angket tertutup sehingga responden cukup memilih jawaban yang telah disediakan.

Teknik mengumpulkan data penelitian, instrumen data diwujudkan dalam bentuk kalimat-kalimat pernyataan. Menurut Sutrisno Hadi (1991:7-9), dalam menyusun suatu instrumen ada tiga langkah yang harus diperhatikan, yaitu: “mendefinisikan konstruk, menyidik faktor, dan menyusun butir-butir pernyataan. yaitu :

1. Mendefinisikan Konstruk

Konstruk dalam penelitian ini adalah hambatan pembelajaran permainan tradisional bagi siswa kelas atas tahun ajaran 2014/2015 SD Negeri Ngawonggo 1 Kabupaten Magelang Jawa Tengah. Hambatan pembelajaran permainan tradisional bagi siswa kelas atas tahun ajaran 2014/2015 SD Negeri Ngawonggo 1 Kabupaten Magelang Jawa Tengah yang dimaksud adalah suatu keadaan atau peristiwa yang menyebabkan siswa kelas atas SD Negeri Ngawonggo 1 Kecamatan Kaliangkrik Kabupaten Magelang mengalami hambatan atau kesulitan dalam suatu pembelajaran permainan tradisional.

2. Menyidik Faktor

Menurut Sutrisno Hadi (1991: 9) langkah-langkah ini bertujuan untuk melakukan pemeriksaan mikroskopik terhadap konstruk dan menentukan unsur-unsurnya. Faktor dan indikator ditetapkan dari variabel dalam bentuk kisi-kisi untuk menyusun instrument penelitian. Berdasarkan kajian teori, faktor-faktor yang dapat mengidentifikasi hambatan pembelajaran permainan tradisional bagi siswa kelas atas

tahun ajaran 2014/2015 SD Negeri Ngawonggo 1 Kabupaten Magelang Jawa Tengah yaitu :

- a) Faktor internal, yaitu faktor yang berasal dari dalam diri manusia itu sendiri. Faktor internal meliputi faktor fisiologis yaitu karena sakit, karena kurang sehat dan karena cacat tubuh, sedangkan faktor psikologis seperti intelegensi, bakat, minat, motivasi, kesehatan mental dan tipe-tipe khusus seorang pelajar
- b) Faktor Eksternal, yaitu faktor yang berasal dari luar diri manusia yang meliputi faktor non sosial seperti sarana prasarana sedangkan faktor sosial meliputi faktor keluarga, guru dan lingkungan

3. Menyusun butir-butir pernyataan

Dalam menyusun butir-butir pernyataan, maka faktor-faktor tersebut di atas dijabarkan menjadi kisi-kisi angket, dan setelah itu dikembangkan dalam butir-butir pernyataan. Butir pernyataan akan digunakan untuk memperoleh data mengenai hambatan pembelajaran permainan tradisional bagi siswa kelas atas tahun ajaran 2014/2015 SD Negeri Ngawonggo 1 Kabupaten Magelang Jawa Tengah terdapat 2 jenis pernyataan, yaitu pernyataan positif dan pernyataan negatif.

Tabel 2 Kisi-Kisi Angket Uji Coba Penelitian

| Variabel | Faktor | Indikator | Nomor Butir Positif | Nomor Butir Negatif | Jumlah Butir |
|---|------------------|--------------------------------|---------------------|---------------------|--------------|
| Hambatan pembelajaran permainan tradisional | Faktor internal | 1. Fisiologi | | | |
| | | a. Karena sakit | 1 | 2, 3 | 3 |
| | | b. Karena kurang sehat | 6 | 4, 5 | 3 |
| | | c. Sebab cacat tubuh | 8, 9 | 7 | 3 |
| | | 2. Psikologi | | | |
| | | a. Intelegensi | 10 | 11 | 2 |
| | | b. Bakat | 13 | 12 | 2 |
| | | c. Minat | 14, 16 | 15 | 3 |
| | | d. Motivasi | 17, 19 | 18 | 3 |
| | | e. Kesehatan mental | 21 | 20, 22 | 3 |
| | | f. Tipe-tipe seorang pelajar | 25, 26 | 27 | 3 |
| | Faktor Eksternal | 1. Faktor nonsosial | | | |
| | | a. Faktor sarana dan prasarana | 26, 28 | 27, 29, 30 | 5 |
| | | b. Faktor kurikulum | 32 | 31 | 2 |
| | | 2. Faktor sosial | | | |
| | | a. Faktor keluarga | 33 | 34, 35, 36 | 4 |
| | | b. Faktor guru | 38, 39, 40 | 37 | 4 |
| | | c. Faktor lingkungan | 41, 42, 45 | 43, 44 | 5 |
| Jumlah | | | 23 | 22 | 45 |

Penskoran yang digunakan adalah berdasarkan pada skala Guttman Sugiyono (2009: 96). Skala pengukuran dengan tipe ini, akan didapat jawaban yang tegas, yaitu “ya-tidak”, “benar-salah”, “pernah-tidak pernah” dan lain-lain. Data yang diperoleh data interval atau rasio dikhotomi (dua

alternatif), jadi dalam skala Guttman hanya ada dua interval yaitu “ya” atau “tidak”. Penelitian dalam skala Guttman dilakukan apabila ingin mendapatkan jawaban yang tegas terhadap suatu permasalahan yang ditanyakan. Jawaban dibuat skor tertinggi satu dan terendah nol. Pembobotan skor dari setiap jawaban adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Pembobotan skor opsi/jawaban

| Alternatif jawaban | Positif | Negatif |
|--------------------|---------|---------|
| Ya | 1 | 0 |
| Tidak | 0 | 1 |

E. Kalibrasi/*Expert Judgement*

Setelah butir-butir pernyataan selesai disusun, selanjutnya mengkonsultasikan kepada para ahli yang yang berkompeten. Jumlah ahli terdiri dari dua orang dosen yaitu dengan ibu A.Erlina Listyarini, M.Pd dan ibu Sri Mawarti, M.Pd. Sesudah melakukan serangkaian konsultasi dan diskusi mengenai instrumen penelitian yang digunakan (angket penelitian), maka instrumen tersebut dinyatakan layak dan siap untuk digunakan dalam mengambil data-data penelitian.

F. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan metode *survey* sedangkan teknik pengumpulan data hambatan pembelajaran permainan tradisional bagi siswa kelas atas tahun ajaran 2014/2015 SD Negeri Ngawonggo 1 Kabupaten Magelang Jawa Tengah dengan cara sebagai berikut :

1. Peneliti membuat surat izin penelitian skripsi.
2. Menyebarkan ke tembusan-tembusan surat perizinan.

3. Peneliti mengedarkan kuesioner berupa angket kepada responden yaitu siswa kelas atas SD Negeri Ngawonggo 1.
4. Selanjutnya angket diberikan kepada siswa kelas atas yang bersangkutan untuk diisi dan peneliti menunggu mereka mengerjakan, setelah itu peneliti mengambil angket yang sudah selesai diisi tersebut dan dengan tidak lupa meminta tanda tangan sebagai bukti penyelesaian pengerjaan angket.

G. Uji Coba Instrumen

Pada saat sebelum pengambilan data yang sesungguhnya dilakukan, sebaiknya angket yang telah disusun perlu diujicobakan guna memenuhi alat sebagai pengumpul data yang baik.

1. Uji Validitas

Tingkat ketepatan di dalam suatu pengukuran atau sering disebut dengan istilah validitas. Menurut Suharsimi Arikunto (2006 : 168) menyatakan bahwa “validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan sesuatu instrumen. Untuk mengukur validitas atau alat instrumen. Uji validitas dilakukan dengan menggunakan bantuan komputer program SPSS. 15.0 dengan rumus korelasi *product moment* dari Pearson (Suharsimi Arikunto. 2006: 171) yaitu:

$$r_{xy} = \frac{N \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{[(N \sum x^2 - (\sum x)^2)(N \sum y^2 - (\sum y)^2)]}}$$

Keterangan:

| | |
|------------|--------------------------------------|
| r_{xy} | = korelasi momen tangkar |
| N | = cacah subjek uji coba |
| $\sum x$ | = sigma atau jumlah skor butir |
| $\sum x^2$ | = sigma x kuadrat |
| $\sum y$ | = sigma y atau skor faktor |
| $\sum y^2$ | = sigma y kuadrat |
| $\sum xy$ | = sigma tangkar (perkalian) x dan y. |

Untuk mengukur validitas alat atau instrumen, digunakan teknik korelasi produk moment dari Karl Pearson dengan taraf signifikan 5% atau 0,05. Kemudian setelah data uji coba terkumpul kemudian dianalisis dengan bantuan Komputer SPSS 15.0. Butir dikatakan valid apabila $r \text{ hitung} \geq r \text{ tabel}$.

Kemudian setelah data yang diperoleh terkumpul dianalisis dengan bantuan Komputer SPSS. 15.0. Angket diujicobakan pada siswa diSD Negeri Ngawonggo 2, kelas 5 sejumlah 20 siswa. Hasil yang validitas ditemukan $r \text{ hitung}$ lebih besar atau diatas 0,444 jadi butir pernyataan dalam insrumen valid dan dapat digunakan sebagai alat pengambilan data.

Dari pernyataan yang diujicobakan berjumlah 45 pernyataan, adapun yang gugur 6 butir pernyataan yang tidak valid terdiri dari faktor internal 3 butir pernyataan yaitu butir nomor 1, 5 dan 7, sedangkan faktor eksternal sebanyak 3 butir yaitu nomor 35, 42 dan 45. Butir yang valid sebanyak 39 pernyataan, yang terdiri dari faktor internal 22 butir pernyataan dan faktor eksternal 17 butir pernyataan.

2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dari masing-masing faktor dengan menggunakan rumus KR 21 (Sugiyono, 2009: 132) yaitu:

$$r_1 = \frac{k}{(k-1)} \left\{ 1 - \frac{M(k-M)}{k s_t^2} \right\}$$

Keterangan:

K = jumlah item dalam instrument

M = mean skor total

s_t^2 = varians total

Menggunakan Program Statistik (SPSS 15.0) Angket dinyatakan reliable jika mempunyai nilai koefisien alpha yang lebih besar dari 0,6 (Imam Ghazali 2001: 140).

Tabel 4. Hasil Uji coba Reliabilitas

| Koefisien Alpha | Keterangan |
|-----------------|------------|
| 0,923 | Reliabel |

Dalam menentukan tingkat reliabilitas digunakan pedoman nilai koefisien reliabilitas yang ditunjukkan pada tabel di bawah ini.

Tabel 5. Interpretasi Nilai Koefisien Reliabilitas

| Koefisien Reliabilitas | Tingkat Reliabilitas |
|------------------------|----------------------|
| 0,800 – 1,000 | Sangat tinggi |
| 0,600 – 0,799 | Tinggi |
| 0,400 – 0,599 | Cukup |
| 0,200 – 0,399 | Rendah |
| Kurang dari 0,200 | Sangat rendah |

Hasil uji coba penelitian menunjukkan bahwa angket penelitian untuk masing-masing indikator *reliable* dengan koefisien alpha 0,923. Maka dapat disimpulkan hasil data angket memiliki tingkat reliabilitas yang baik, atau dengan kata lain data hasil angket dapat dipercaya dengan tingkat koefisien reliabilitas “Sangat tinggi”

Tabel 6. Kisi-Kisi Angket Penelitian

| Variabel | Faktor | Indikator | Nomor Butir Positif | Nomor Butir Negatif | Jumlah Butir |
|---|-----------------|------------------------------|---------------------|---------------------|--------------|
| Hambatan pembelajaran permainan tradisional | Faktor internal | 1. Fisiologi | | | |
| | | a. Karena sakit | - | 2, 3 | 2 |
| | | b. Karena kurang sehat | 6 | 4 | 2 |
| | | c. Sebab cacat tubuh | 8, 9 | - | 2 |
| | | 2. Psikologi | | | |
| | | a. Intelegensi | 10 | 11 | 2 |
| | | b. Bakat | 13 | 12 | 2 |
| | | c. Minat | 14, 16 | 15 | 3 |
| | | d. Motivasi | 17, 19 | 18 | 3 |
| | | e. Kesehatan mental | 21 | 20, 22 | 3 |
| | | f. Tipe-tipe seorang pelajar | 25, 26 | 27 | 3 |
| | | | Faktor Eksternal | 1. Faktor nonsosial | |
| a. Faktor sarana dan prasarana | 26, 28 | | | 27, 29, 30 | 5 |
| b. Faktor kurikulum | 32 | | | 31 | 2 |
| 2. Faktor sosial | | | | | |
| a. Faktor keluarga | 33 | | | 34, 36 | 3 |
| b. Faktor guru | 38, 39, 40 | | | 37 | 4 |
| c. Faktor lingkungan | 41 | | | 43, 44 | 3 |
| Jumlah | | | | 20 | 19 |

H. Teknik Analisis Data

Data pada penelitian tersebut menggunakan teknik deskriptif dengan persentase, yaitu data dari angket yang berhasil dikumpulkan kemudian dianalisis dengan menggunakan persentase. Analisis tersebut untuk mengetahui hambatan pembelajaran permainan tradisional bagi siswa kelas atas tahun ajaran 2014/2015 SD Negeri Ngawonggo 1 Kabupaten Magelang Jawa Tengah. Teknik penghitungannya untuk setiap butir dalam angket menggunakan persentase, dengan memakai rumus menurut Anas Sudijono (2010 : 175) yaitu:

$$p = \frac{f}{n} \times 100 \%$$

Keterangan :

p = persentase

f = frekuensi

n = jumlah total frekuensi

Gambaran hambatan pembelajaran siswa dilakukan pengketegorian dengan rumus, sesuai dengan instrumen. Saifuddin Anwar (2003: 109) memberikan kategori penilaian. Dapat dilihat pada tabel pedoman klasifikasi skor sebagai berikut :

Tabel 7. Tabel Pedoman Klasifikasi Skor

| Norma | Kategori |
|----------------------------------|-----------------|
| $M + 1,5 SD$ | Sangat Tinggi |
| $M + 0,5 SD < X \leq M + 1,5 SD$ | Tinggi |
| $M - 0,5 SD < X \leq M + 0,5 SD$ | Sedang |
| $M - 1,5 SD < X \leq M - 0,5 SD$ | Rendah |
| $X \leq M - 1,5 SD$ | Sangat Rendah |

Keterangan:

M = Rata- rata hitung

SD = Standar Deviasi

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Lokasi, Waktu dan Subjek Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SD Ngawonggo 1 Kabupaten Magelang. Dengan subjek siswa berjumlah 74 siswa. Pengambilan data dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 29 April 2015. Namun pada saat pengambilan data berupa angket ada 4 siswa yang tidak masuk sekolah, 3 siswa karena sakit dan 1 siswa karena ijin tidak masuk sekolah, sehingga jumlah data yang diambil dari siswa kelas atas SD Ngawonggo 1 berjumlah 70 siswa.

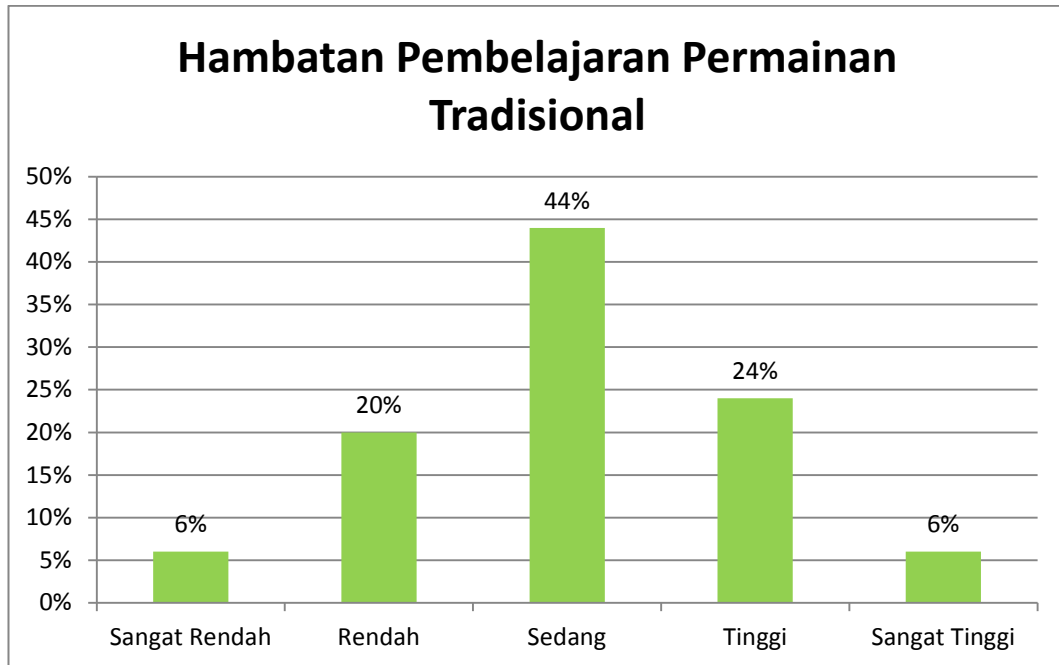
B. Hasil Penelitian

Hambatan pembelajaran permainan tradisional kelas Atas SD Negeri Ngawonggo 1 Kabupaten Magelang Jawa Tengah diukur dengan angket yang berjumlah 39 butir pernyataan dengan skor 0 – 1, sehingga diperoleh rentang skor ideal 0 – 39. Hasil penelitian hambatan pembelajaran permainan tradisional kelas Atas SD Negeri Ngawonggo 1 Kabupaten Magelang Jawa Tengah diperoleh skor minimum sebesar = 12; skor maksimum = 33; rerata = 25,74; median = 26; modus = 27 dan *standard deviasi* = 3.92. Deskripsi hasil penelitian secara keseluruhan dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 8. Deskripsi Hasil Penelitian Hambatan Pembelajaran Permainan Tradisional Kelas Atas SD Negeri Ngawonggo 1 Kabupaten Magelang Jawa Tengah

| Interval | Kategori | Frekuensi | % |
|------------------------|---------------|-----------|------------|
| $\leq 19,85$ | Sangat Rendah | 4 | 6 |
| $19,85 < x \leq 23,78$ | Rendah | 14 | 20 |
| $23,78 < x \leq 27,70$ | Sedang | 31 | 44 |
| $27,70 < x \leq 31,62$ | Tinggi | 17 | 24 |
| $> 31,62$ | Sangat Tinggi | 4 | 6 |
| Jumlah | | 70 | 100 |

Apabila ditampilkan dalam bentuk histogram dapat dilihat pada gambar di bawah ini :



Gambar 1. Histogram Hasil Penelitian Hambatan Pembelajaran Permainan Tradisional Kelas Atas SD Negeri Ngawonggo 1

Berdasarkan gambar di atas diketahui hambatan pembelajaran permainan tradisional kelas atas SD Negeri Ngawonggo 1 Kabupaten Magelang, Jawa Tengah pada kategori sangat rendah sebesar 6%, kategori rendah sebesar 20%, kategori sedang sebesar 44%, kategori tinggi sebesar 24%, dan kategori sangat tinggi sebesar 6%.

Faktor yang menghambat pembelajaran permainan tradisional dapat dideskripsikan sebagai berikut:

1. Faktor Internal

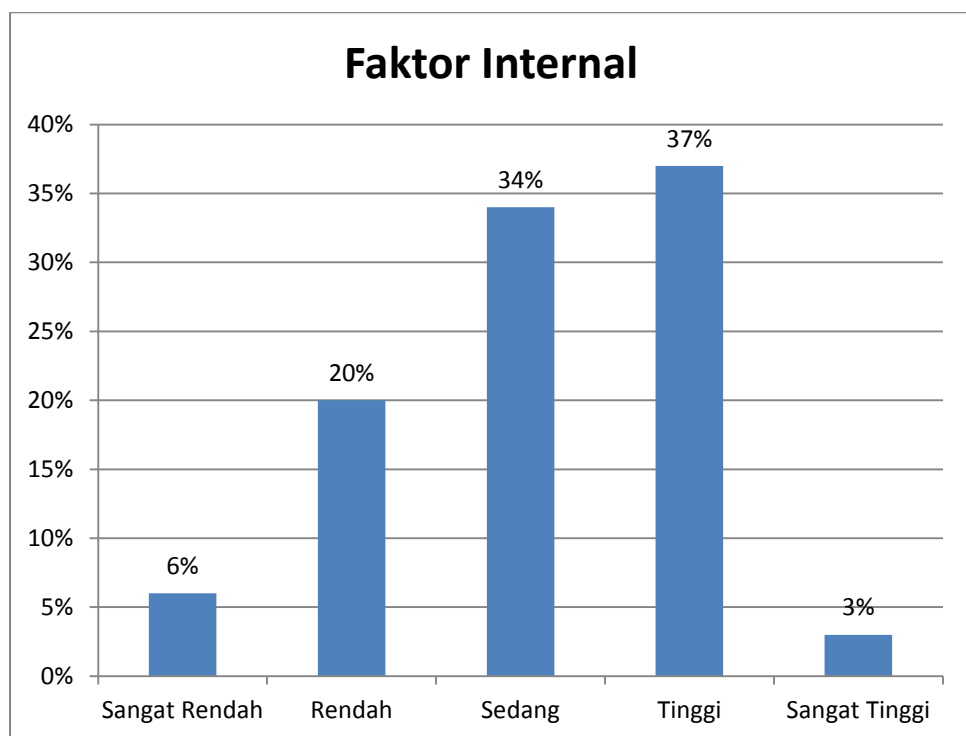
Faktor Internal diukur dengan angket yang berjumlah 22 butir pernyataan dengan skor 0 – 1, sehingga diperoleh rentang skor ideal 0 – 22.

Hasil penelitian faktor Internal diperoleh skor minimum sebesar = 5; skor maksimum = 18; rerata = 13,65; median = 14; modus = 14 dan *standard deviasi* = 2,47. Deskripsi hasil penelitian faktor Internal dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 9. Deskripsi Hasil Penelitian Faktor Internal

| Interval | Kategori | Frekuensi | % |
|------------------------|---------------|-----------|------------|
| $\leq 9,94$ | Sangat Rendah | 4 | 6 |
| $9,94 < x \leq 12,42$ | Rendah | 14 | 20 |
| $12,42 < x \leq 14,89$ | Sedang | 24 | 34 |
| $14,89 < x \leq 17,36$ | Tinggi | 26 | 37 |
| $> 17,36$ | Sangat Tinggi | 2 | 3 |
| Jumlah | | 70 | 100 |

Apabila ditampilkan dalam bentuk histogram dapat dilihat pada gambar di bawah ini :



Gambar 2. Histogram Hasil Penelitian Hambatan Internal Pembelajaran Permainan Tradisional Kelas Atas SD Negeri Ngawonggo 1

Berdasarkan tabel dan gambar di atas dapat diketahui hambatan pembelajaran permainan tradisional kelas Atas SD Negeri Ngawonggo 1 berdasarkan faktor internal pada kategori sangat rendah sebesar 6%, kategori rendah sebesar 20% pada kategori sedang sebesar 34%, pada kategori tinggi sebesar 37%, dan pada kategori sangat tinggi sebesar 3%.

Faktor internal dalam penelitian ini di dasarkan pada indikator fisiologi dan psikologi. Deskripsi hasil penelitian masing-masing indikator faktor internal diuraikan sebagai berikut:

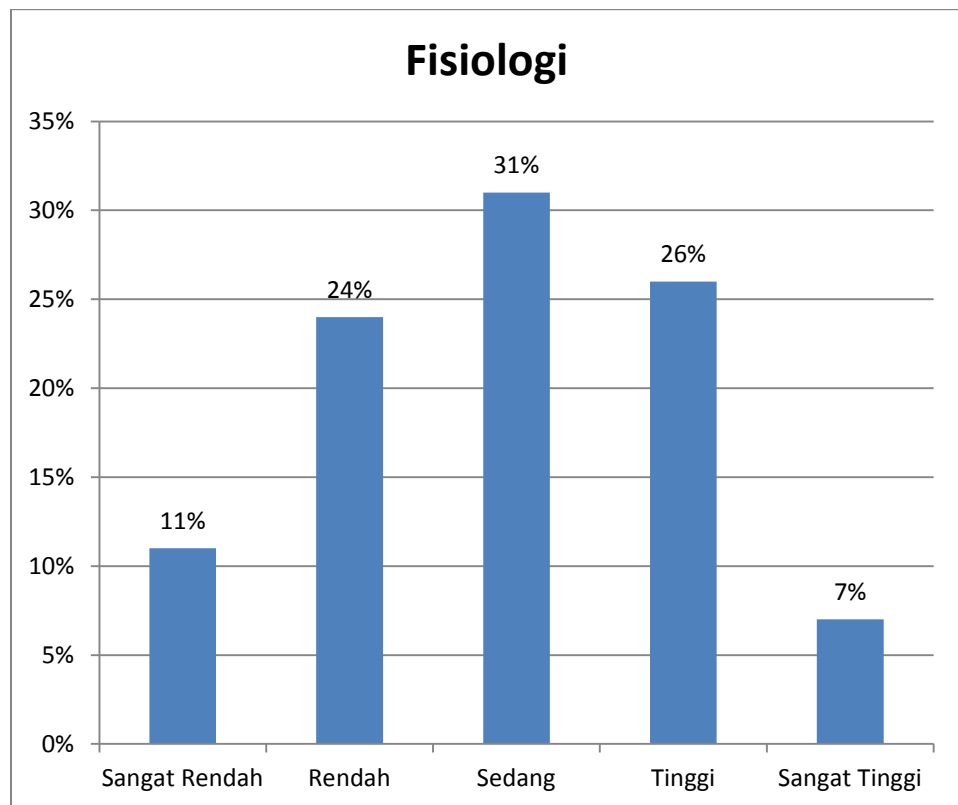
a. Fisiologi

Indikator fisiologi diukur dengan angket yang berjumlah 6 butir, sehingga diperoleh rentang skor idel 0 – 6. Hasil penelitian indikator Fisiologi diperoleh skor minimum sebesar = 0, skor maksimum = 5, rerata = 2,90; median = 3; modus = 3 dan *standard deviasi* = 1,18. Deskripsi hasil penelitian indikator Fisiologi adalah sebagai berikut :

Tabel 10. Deskripsi Hasil Penelitian Indikator Fisiologi

| Interval | Kategori | Frekuensi | % |
|----------------------|---------------|-----------|------------|
| $\leq 1,12$ | Sangat Rendah | 8 | 11 |
| $1,12 < x \leq 2,30$ | Rendah | 17 | 24 |
| $2,30 < x \leq 3,49$ | Sedang | 22 | 31 |
| $3,49 < x \leq 4,67$ | Tinggi | 18 | 26 |
| $> 4,67$ | Sangat Tinggi | 5 | 7 |
| Jumlah | | 70 | 100 |

Apabila ditampilkan dalam histogram terlihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 3. Histogram Hasil Penelitian Hambatan Fisiologi Pembelajaran Permainan Tradisional Kelas Atas SD Negeri Ngawonggo 1

Berdasarkan tabel dan gambar di atas dapat diketahui hambatan pembelajaran permainan tradisional kelas Atas SD Negeri Ngawonggo 1 berdasarkan faktor internal pada indikator fisiologi yaitu pada kategori sangat rendah sebesar 11%, kategori rendah sebesar 24%, pada kategori sedang sebesar 31%, pada kategori tinggi sebesar 26%, dan pada kategori sangat tinggi sebesar 7%.

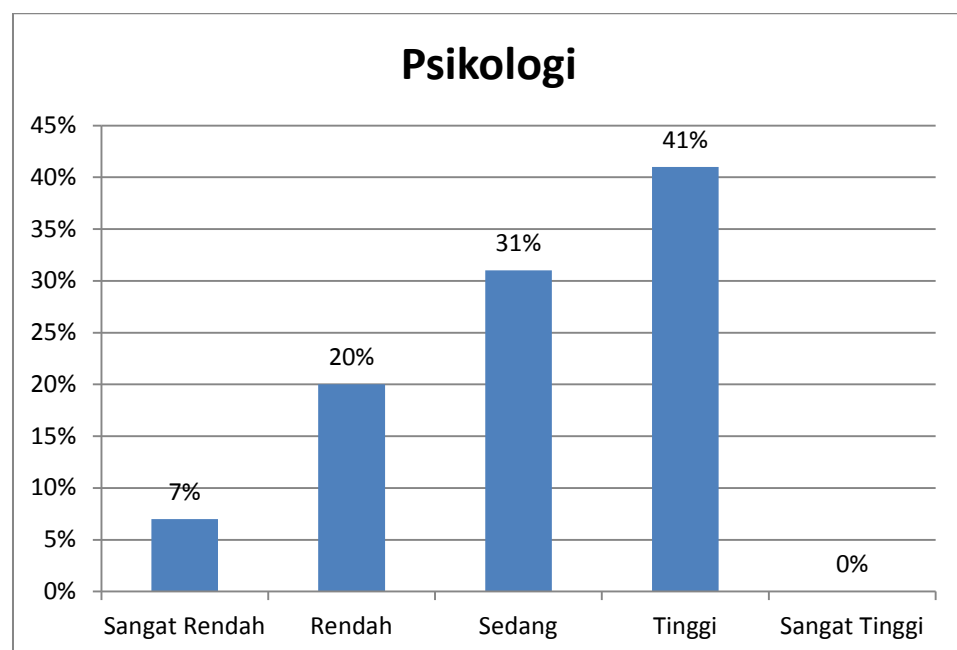
b. Psikologi

Indikator psikologi diukur dengan angket yang berjumlah 16 butir, sehingga rentang skor idelnya 0 – 16. Hasil penelitian indikator Psikologi diperoleh skor minimum sebesar = 5, skor maksimum = 14, rerata = 10,55; median = 11; modus = 10 dan *standard deviasi* = 2,29. Deskripsi hasil penelitian indikator Psikologi dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 11. Deskripsi Hasil Penelitian Indikator Psikologi

| Interval | Kategori | Frekuensi | % |
|------------------------|---------------|-----------|-----|
| $\leq 7,11$ | Sangat Rendah | 5 | 7 |
| $7,11 < x \leq 9,40$ | Rendah | 14 | 20 |
| $9,40 < x \leq 11,70$ | Sedang | 22 | 31 |
| $11,70 < x \leq 13,99$ | Tinggi | 29 | 41 |
| $> 13,99$ | Sangat Tinggi | 0 | 0 |
| Jumlah | | 70 | 100 |

Apabila ditampilkan dalam histogram terlihat pada gambar di bawah ini :



Gambar 4. Histogram Hasil Penelitian Hambatan Psikologi Pembelajaran Permainan Tradisional Kelas Atas SD Negeri Ngawonggo 1.

Berdasarkan tabel dan gambar di atas dapat diketahui hambatan pembelajaran permainan tradisional kelas Atas SD Negeri Ngawonggo 1 berdasarkan faktor internal pada indikator psikologi pada kategori sangat rendah sebesar 7%, kategori rendah sebesar 20%, pada kategori sedang sebesar 31%, pada kategori tinggi sebesar 41%, dan pada kategori sangat tinggi sebesar 0%.

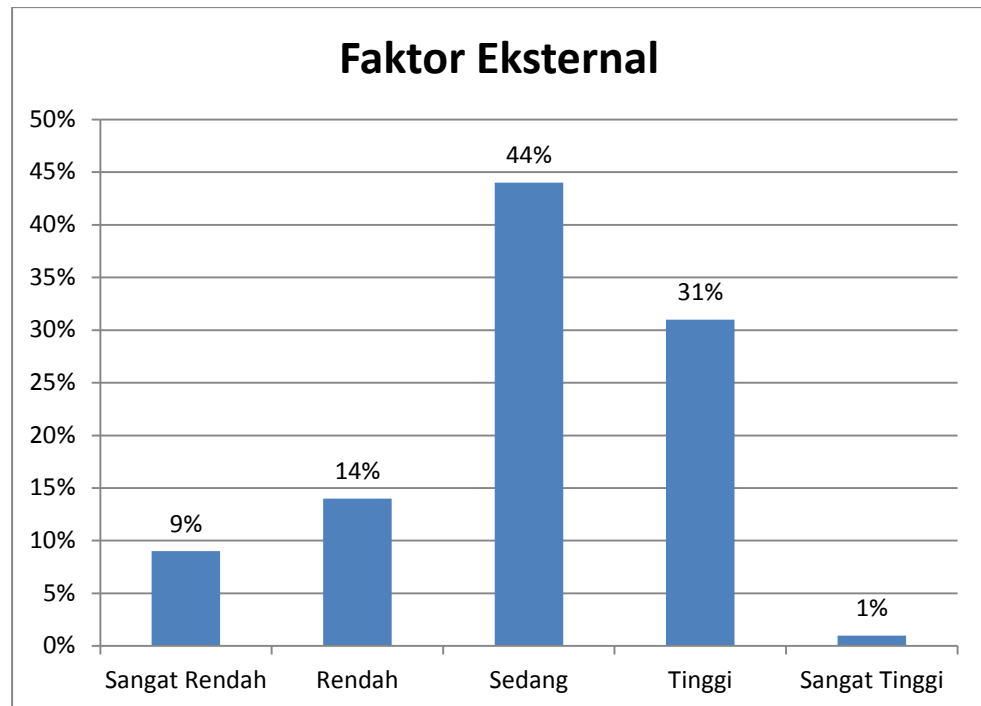
2. Faktor Eksternal

Faktor eksternal diukur dengan angket yang berjumlah 17 butir pernyataan dengan skor 0 – 17, Hasil penelitian faktor eksternal diperoleh skor minimum sebesar = 6; skor maksimum = 16; rerata = 12,1; median = 12; modus = 14 dan *standard deviasi* = 2,32. Deskripsi hasil penelitian faktor eksternal dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 12. Deskripsi Hasil Penelitian Faktor Eksternal

| Interval | Kategori | Frekuensi | % |
|------------------------|---------------|-----------|------------|
| $\leq 8,60$ | Sangat rendah | 6 | 9 |
| $8,60 < x \leq 10,92$ | Rendah | 10 | 14 |
| $10,92 < x \leq 13,24$ | Sedang | 31 | 44 |
| $13,24 < x \leq 15,56$ | Tinggi | 22 | 31 |
| $> 15,56$ | Sangat Tinggi | 1 | 1 |
| Jumlah | | 70 | 100 |

Apabila ditampilkan dalam bentuk histogram dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 5. Histogram Hasil Penelitian Hambatan Internal Pembelajaran Permainan Tradisional Kelas Atas SD Negeri Ngawonggo 1

Berdasarkan tabel dan gambar di atas dapat diketahui hambatan pembelajaran permainan tradisional kelas Atas SD Negeri Ngawonggo 1 berdasarkan faktor eksternal pada kategori sangat rendah sebesar 9%, kategori rendah sebesar 14%, pada kategori sedang sebesar 44%, pada kategori tinggi sebesar 31%, dan pada kategori sangat tinggi sebesar 1%.

Faktor eksternal didasarkan pada indikator non sosial, dan sosial. Deskripsi hasil penelitian indikator faktor eksternal diuraikan sebagai berikut:

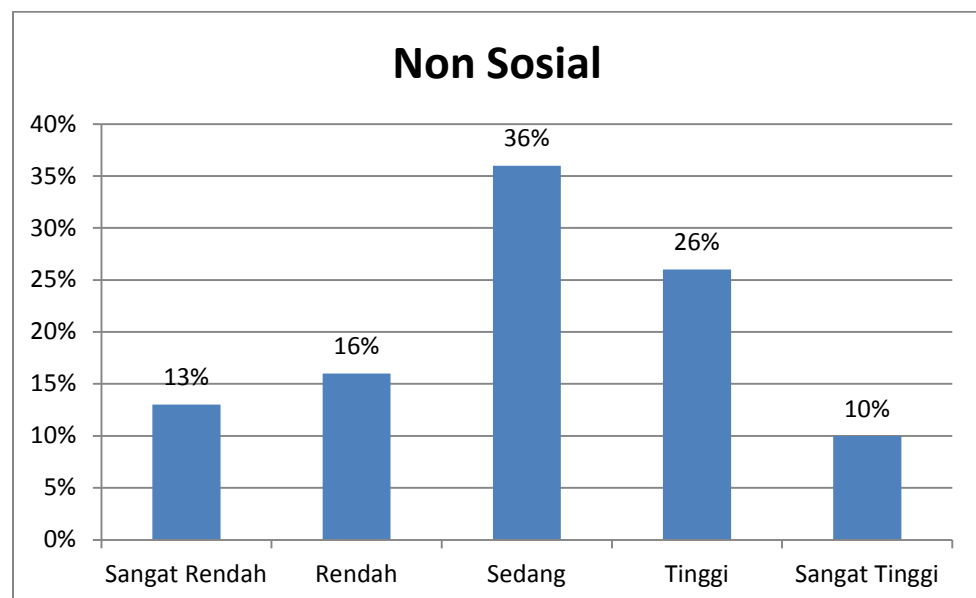
a. Non Sosial

Indikator non sosial diukur dengan angket yang berjumlah 7 butir pertanyaan dengan skor 0 – 7, Hasil penelitian indikator non sosial diperoleh skor minimum sebesar = 1, skor maksimum = 6, rerata = 4,01; median = 4; modus = 4 dan *standard deviasi* = 1,22. Deskripsi hasil penelitian indikator nonsosial dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 13. Hasil penelitian Indikator Non sosial

| Interval | Kategori | Frekuensi | % |
|----------------------|---------------|-----------|-----|
| $\leq 2,18$ | Sangat rendah | 9 | 13 |
| $2,18 < x \leq 3,40$ | Rendah | 11 | 16 |
| $3,40 < x \leq 4,62$ | Sedang | 25 | 36 |
| $4,62 < x \leq 5,84$ | Tinggi | 18 | 26 |
| $> 5,84$ | Sangat Tinggi | 7 | 10 |
| Jumlah | | 70 | 100 |

Apabila ditampilkan dalam bentuk histogram dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 6. Histogram Hasil Penelitian Hambatan Non Sosial Pembelajaran Permainan Tradisional Kelas Atas SD Negeri Ngawonggo 1.

Berdasarkan tabel dan gambar di atas dapat diketahui hambatan pembelajaran permainan tradisional kelas Atas SD Negeri Ngawonggo 1 berdasarkan faktor eksternal pada indikator non sosial pada kategori sangat rendah sebesar 13%, kategori rendah sebesar 16%, pada kategori sedang sebesar 36%, pada kategori tinggi sebesar 26%, dan pada kategori sangat tinggi sebesar 10%.

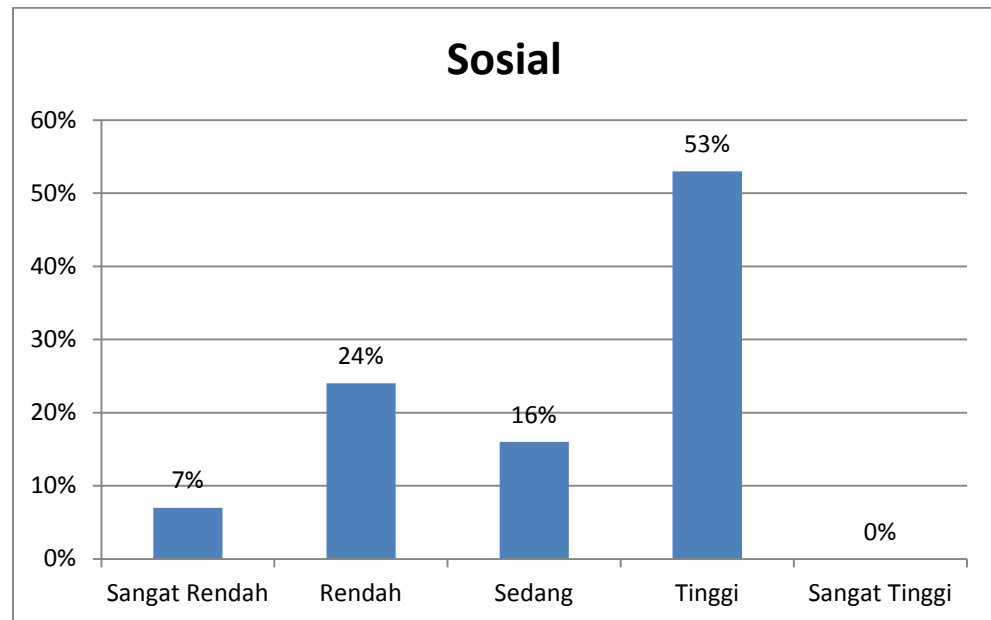
b. Sosial

Indikator sosial diukur dengan angket yang berjumlah 10 butir pertanyaan dengan rentang skor idel 0 – 10, Hasil penelitian indikator alat pengajaran diperoleh skor minimum sebesar = 3, skor maksimum = 10, rerata = 8,07; median = 9; modus = 9 dan *standard deviasi* = 1,74. Deskripsi hasil penelitian indikator sosial dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 14. Deskripsi Hasil Penelitian Indikator Sosial

| Interval | Kategori | Frekuensi | % |
|-----------------------|-----------------|------------------|----------|
| $\leq 5,45$ | Sangat rendah | 5 | 7 |
| $5,45 < x \leq 7,19$ | Rendah | 17 | 24 |
| $7,19 < x \leq 8,94$ | Sedang | 11 | 16 |
| $8,94 < x \leq 10,69$ | Tinggi | 37 | 53 |
| $> 10,69$ | Sangat Tinggi | 0 | 0 |
| Jumlah | | 70 | 100 |

Apabila ditampilkan dalam bentuk histogram terlihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 7. Histogram Hasil Penelitian Hambatan Non Sosial Pembelajaran Permainan Tradisional Kelas Atas SD Negeri Ngawonggo 1.

Berdasarkan tabel dan gambar di atas dapat diketahui hambatan pembelajaran permainan tradisional kelas Atas SD Negeri Ngawonggo 1 berdasarkan faktor eksternal pada indikator sosial pada kategori sangat rendah sebesar 7%, kategori rendah sebesar 24%, pada kategori sedang sebesar 16%, pada kategori tinggi sebesar 53%, dan pada kategori sangat tinggi sebesar 0%.

C. Pembahasan

Pembelajaran permainan tradisional merupakan salah satu materi pendidikan jasmani yang terdapat dalam materi sekolah dasar, berbagai macam permainan yang sangat beragam yang diajarkan dalam materi permainan tradisional. Akan tetapi dalam pembelajaran permainan tradisional

pastilah diperoleh hambatan-hambatan dalam pelaksanaan. Salah satunya dalam penelitian ini yaitu siswa kelas Atas SD Negeri Ngawonggo 1 Kabupaten Magelang Jawa Tengah. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, kemudian dianalisis dan dapat diketahui hambatan pembelajaran permainan tradisional siswa kelas atas SD N Ngawonggo 1 adalah sebagai berikut :

Penelitian ini menerangkan bahwa hambatan pembelajaran permainan tradisional melalui hambatan mengenai Faktor internal yaitu faktor yang berasal dari dalam diri manusia itu sendiri. Menurut M. Dalyono (2009:230) Adapun faktor-faktor yang terdapat dalam diri manusia itu sendiri faktor internal yang meliputi : faktor fisiologi seperti karena sakit, karena kurang sehat dan karena cacat tubuh dan faktor psikologi seperti intelegensi, bakat, minat, motivasi, kesehatan mental, tipe-tipe khusus pelajar. Sedangkan faktor eksternal yang meliputi : faktor non sosial seperti faktor kurikulum dan faktor sosial seperti keluarga, faktor guru dan faktor lingkungan. Penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif kuantitatif. Dalam hal ini tentang hambatan pembelajaran permainan tradisional bagi siswa kelas atas tahun ajaran 2014/2015 SD Negeri Ngawonggo 1 Kabupaten Magelang Jawa Tengah. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode survei dengan menggunakan angket sebagai teknik pengumpulan data dengan hasil penelitian digambarkan dalam bentuk persentase.

Data yang diperoleh dari hasil penelitian hambatan pembelajaran permainan tradisional kelas Atas SD Negeri Ngawonggo 1 Kabupaten

Magelang Jawa Tengah. Dari 70 siswa 4 siswa berkategori sangat rendah (6%), 14 siswa berkategori rendah (20%), 31 siswa berkategori sedang (44%), 17 siswa berkategori tinggi (24%), 4 siswa berkategori sangat tinggi (6%). Hasil penelitian dalam faktor Internal diukur dengan angket yang berjumlah 22 butir pernyataan dengan skor 0 – 1, 4 siswa berkategori sangat rendah (6%), 14 siswa berkategori rendah (20%), 24 siswa berkategori sedang (34%), 26 siswa berkategori tinggi (37%), 2 siswa berkategori sangat tinggi (3%). Hasil penelitian faktor eksternal diukur dengan angket yang berjumlah 17 butir pernyataan dengan skor 0 – 17, dengan 6 siswa berkategori sangat rendah (9%), 10 siswa berkategori rendah (14%), 31 siswa berkategori sedang (44%), 22 siswa berkategori tinggi (31%), 1 siswa berkategori sangat tinggi (1%).

Secara keseluruhan hasil penelitian tersebut dapat dijabarkan bahwa hambatan pembelajaran permainan tradisional siswa kelas atas SD N Ngawonggo1 Kabupaten Magelang Jawa Tengah masih terhambat dalam menguasai materi permainan tradisional. Kenyataan diketahui bahwa beberapa siswa mengalami kesulitan dalam melakukan permainan tradisional. Hal ini didapatkan atas dasar beberapa faktor internal dan faktor eksternal.

Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri siswa, dalam penelitian ini didasarkan pada indikator fisiologi dan psikologi. Hasil Faktor fisiologi meliputi : karena sakit, karena kurang sehat dan karena cacat tubuh yaitu 8 siswa berkategori sangat rendah (11%), 17 siswa berkategori rendah (24%), 22 siswa berkategori sedang (31%), 18 siswa berkategori tinggi (26%) dan 5 siswa berkategori sangat tinggi (7%) dengan hasil persentase

tertinggi 31% berkategori sedang. Selama ini siswa memang senang dalam suatu permainan, akan tetapi kondisi fisik dan fisiologi anak yang kurang mendukung menjadi penghambat. Dari kondisi fisiologi sebagian besar siswa mempunyai postur tubuh yang normal, namun siswa terlihat seperti kurang cepat dalam berlari, kurangnya kelincahan dalam melompat dan menghindar. Hal tersebut perlu adanya latihan untuk meningkatkan komponenn fisiologi untuk lebih baik. Berdasarkan kondisi psikologis sebenarnya siswa berkeinginan untuk bisa melakukan permainan tradisional dengan lincah. Kondisi psikologi bahwa siswa mempunyai keinginan untuk menguasainya, kesulitan siswa dikarenakan kurang terbiasa dalam melakukan permainan tersebut. Hasil dari faktor psikologi adalah 5 siswa berkategori sangat rendah (7%), 14 siswa berkategori rendah (20%), 22 siswa berkategori sedang (31%), 29 siswa berkategori tinggi (41%) dan 0 siswa berkategori sangat tinggi (0%) dengan hasil persentase tertinggi yaitu 41% berkategori tinggi. Psikologi berkaitan dengan mental seseorang, dalam permainan tradisional anak harus mempunyai mental yang baik dan berani. Oleh karena itu siswa harus sering melakukan permainan dan guru harus bisa menimbulkan rasa senang dan tertarik terhadap pembelajaran permainan tradisional, bagi siswa yang merasa tidak menguasai dalam permainan maka kondisi psikologinya juga akan merasa pesimis untuk mengikuti pembelajaran dan hal tersebut akan menjadi penghambat. Hasil dari data penelitian diatas dalam hambatan pembelajaran permainan tradisional faktor psikologi persentase lebih tinggi yaitu 41% berkategori tinggi. Berdasarkan hasil penelitian di atas bahwa faktor internal

hambatan pembelajaran permainan tradisional siswa sendiri mempunyai hambatan yang berkategori tinggi dalam bermain permainan tradisional dengan persentase yaitu 37%.

Faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar siswa, yang mana faktor tersebut menjadi faktor pendukung utama dalam melakukan suatu permainan tradisional. Dalam penelitian ini faktor eksternal didasarkan pada non sosial, dan sosial. Peran non sosial harus memberikan metode pembelajaran dengan baik agar siswa mampu melakukan dengan sebaik-baiknya. Faktor non sosial dengan hasil data yaitu 9 siswa berkategori sangat rendah (13%), 11 siswa berkategori rendah (16%), 25 siswa berkategori sedang (36%), 18 siswa berkategori tinggi (26%) dan 7 siswa berkategori sangat tinggi (10%) dengan hasil persentase yang tertinggi yaitu 36% berkategori sedang. Berdasarkan keadaan non sosial yang berhubungan dengan faktor kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai hal tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran. Dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran permainan tradisional dibutuhkan penyusunan dan perencanaan yang baik dan tepat. Program penyusunan perencanaan dilakukan sebelum proses pengajaran. Program yang demikian memungkinkan seorang guru dapat memberikan sebanyak mungkin kesempatan kepada peserta didik guna perkembangan pengetahuan dan keterampilannya. Karena sebelum pengajaran program tersebut harus disusun terlebih dahulu materi yang diajarkan kepada siswa, lalu pada saat mengajarnya guru tidak bingung dalam memberikan materi

kepada siswa. Sedangkan untuk faktor sosial dengan hasil data yaitu 5 siswa berkategori sangat rendah (7%), 17 siswa berkategori rendah (24%), 11 siswa berkategori sedang (16%), 37 siswa berkategori tinggi (53%) dan 0 siswa berkategori sangat tinggi (0%) dengan hasil persentase tertinggi 53% berkategori tinggi. Faktor sosial berhubungan dengan perhatian orang tua atau faktor keluarga, juga faktor guru dan kondisi lingkungan di sekitar. Hasil di atas dapat diartikan bahwa orang tua siswa sebagian besar kurang memperhatikan pembelajaran permainan tradisional terhadap anak. Orang tua kurang memberikan pelatihan khusus diluar jam sekolah, sehingga anak hanya mendapatkan keterampilan dari pembelajaran di sekolah saja, dan sebagian besar orang tua hanya mementingkan prestasi akademik saja dibandingkan kegiatan pendidikan jasmani. Sudah jarang saat ini menjumpai anak melakukan permainan tradisional dilingkungan sekitar. Seiring dengan perkembangan zaman dan kemajuan teknologi yang semakin canggih, kini permainan-permainan tradisional yang beragam mulai ditinggalkan. Bergeser pada permainan-permainan yang menggunakan teknologi modern, seperti berbagai permainan yang tersedia di komputer maupun laptop sering disebut dengan istilah “*game*”, dan permainan modern lainnya. Padahal permainan tradisional yang cukup beragam itu perlu digali dan dikembangkan karena mengandung nilai-nilai seperti kejujuran, sportivitas, kegigihan dan kegotong royongan (sarasehan). Dengan permainan tradisional siswa bisa melatih konsentrasi, pengetahuan, sikap, keterampilan dan ketangkasan yang secara murni dilakukan oleh otak dan tubuh manusia. Dari faktor eksternal tingkat hambatan

pembelajaran permainan tradisional faktor sosial lebih tinggi dibandingkan dengan faktor non sosial yaitu dengan persentase 53% berkategori tinggi. Berdasarkan hasil penelitian di atas diartikan siswa sendiri mempunyai hambatan yang berkategori tinggi dalam bermain permainan tradisional dengan persentase yaitu 31%.

Berdasarkan dari hasil keseluruhan hambatan pembelajaran permainan tradisional bagi siswa kelas atas tahun ajaran 2014/2015 SD Negeri Ngawonggo 1 Kabupaten Magelang Jawa Tengah faktor internal berkategori tinggi dengan persentase 37% dan faktor eksternal berkategori tinggi dengan persentase 31%. Jadi yang mempengaruhi hambatan pembelajaran pembelajaran permainan tradisional siswa kelas atas SD Nggawonggo 1 adalah faktor internal dengan persentase 37% berkategori tinggi.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan tabel dan gambar di atas diketahui hambatan pembelajaran permainan tradisional kelas Atas SD Negeri Ngawonggo 1 Kabupaten Magelang Jawa Tengah pada kategori sangat tinggi sebesar 6 %, kategori tinggi sebesar 24 % pada kategori sedang sebesar 44 %, pada kategori rendah sebesar 20 %, dan pada kategori sangat rendah sebesar 6 %.

B. Implikasi

Berdasarkan kesimpulan diatas, hasil penelitian ini mempunyai implikasi yaitu:

1. Menjadi masukan yang bermanfaat bagi guru SD Negeri Ngawonggo 1 dalam mengajar materi permainan tradisional, sehingga guru akan semakin paham mengenai faktor yang menghambat pembelajaran permainan tradisional dan guru dapat mencari solusi untuk kesulitan yang dialami siswa.
2. Faktor-faktor yang menghambat dapat diminimalisir sehingga hambatan anak dalam memperoleh pembelajaran permainan tradisional dapat diantisipasi.
3. Sebagai kajian pengembangan ilmu keolahragaan kedepannya sesuai dengan hasil penelitian yang diperoleh.

C. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini telah dilakukan sebaik-baiknya, tetapi masih memiliki keterbatasan dan kekurangan, diantaranya:

1. Keterbatasan tenaga dan waktu penelitian mengakibatkan peneliti tidak mengontrol kesungguhan, kondisi fisik dan psikis tiap responden dalam mengisi angket.
2. Faktor yang digunakan masih sangat terbatas, sehingga perlu dilakukan penelitian lain dengan faktor yang berbeda, untuk mengungkap faktor kesulitan pembelajaran permainan tradisional.

D. Saran-saran

Hasil dari penelitian dan kesimpulan di atas, maka penulis mengajukan saran-saran sebagai berikut :

1. Bagi guru lebih memahami kesulitan masing-masing peserta didik, sehingga kesulitan anak dapat teratasi dengan baik.
2. Bagi pihak sekolah hendaknya meningkatkan faktor yang dapat mendorong penguasaan materi pembelajaran permainan tradisional untuk lebih baik.
3. Bagi peneliti yang akan datang hendaknya mengadakan penelitian dengan populasi yang lebih luas dan sampel yang berbeda, sehingga faktor-faktor kesulitan menguasai materi permainan tradisional dapat teridentifikasi lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus S. Suryobroto. (2004). *Sarana dan Prasarana Pendidikan Jasmani*. Yogyakarta : FIK UNY.
- Anas, Sudijono (2010). *Pengantar Statistik pendidikan*. Jakarta. Raja grafindo Persada.
- Burhanudin Domili dkk. (1997). *Pembinaan Nilai Budaya Melalui Permainan Rakyat Daerah Sulawesi Utara*. Manado. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Sulawesi Utara.
- Dwi Siswoyo dkk. (2008). *Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta : UNY Press.
- Endang Ramdan dkk (1982). *Olahraga dan Kesehatan*. Bandung : ANGKASA
- [http://ahmadhusain99.blogspot.com/2012/11/permainan tradisional.html](http://ahmadhusain99.blogspot.com/2012/11/permainan_tradisional.html). Diakses Pada tanggal 17 Maret 2015, jam 10.55 WIB.
- Ihat Hatimah, dkk. (2009). *Pembelajaran Berwawasan Kemasyarakatan*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Imam Ghazali. (2001). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program SPSS*. Semarang : Universitas Diponegoro.
- Inda Putri Manroe. (2008). Jakarta. PT Gramedia Pustaka Utama.
- M. Dalyono. (2009). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta : Rieneke Cipta.
- Muhibbin Syah. (2005). *Psikologi pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Rita Eka Izzaty, dkk. (2008). *Perkembangan peserta didik*. Yogyakarta : UNY Press
- Saifuddin Anwar. (2003). *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sugihartono, dkk. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta. UNY Press
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung. Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. (2005). *Manajemen Penelitian*. Jakarta : PT. Asdi Mahasatya.

- Suharsimi Arikunto. (2006). *Prosedur Penelitian Pendekatan Praktik*. Jakarta : PT Rineke Cipta.
- Sukintaka, dkk (1979). *Permainan dan Metodik*. Bandung : Remadja Karya Offset
- Sumadi Suryabrata. (1983). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Sutrisno Hadi. (1991). *Analisis butir untuk instrument, tes, dan skala nilai dan basica*. Yogyakarta: PT. Andi Offset.
- Universitas Negeri Yogyakarta. (2011). *Pedoman Penulisan Tugas Akhir*.

LAMPIRAN

Lampiran 1

Lamp : 1 bendel Proposal penelitian

Hal : Permohonan Ijin Penelitian

Kepada :

Yth. Dekan FIK-Universitas Negeri Yogyakarta

Jalan Kolombo No. 1

Yogyakarta

Dengan hormat, disampaikan bahwa untuk keperluan pengambilan data dalam rangka penulisan Tugas Akhir Skripsi, kami mohon Bapak Dekan berkenan membuat surat ijin penelitian bagi :

Nama Mahasiswa : DHIKA LAKSMONO

Nomor Mahasiswa : 11604224021

Program Studi : PGSD Penjas

Judul Skripsi : Hambatan Pembelajaran Permainan Tradisional
bagi siswa kelas atas tahun ajaran 2014 / 2015 SD Negeri
Ngawonggo I kabupaten Magelang Jawa Tengah

Pelaksanaan pengambilan data :

Bulan : April s.d Mei 15

Tempat / Objek : SD Negeri Ngawonggo I

Atas perhatian, bantuan dan terkabulnya permohonan ini, diucapkan terima kasih.

Yogyakarta, 8 April 2015

Yang mengajukan,



DHIKA LAKSMONO

NIM. 11604224021

Mengetahui :

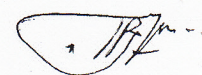
Kaprodi PGSD



Drs. Sriawan, M.Kes.

NIP. 19580830 198703 1 003

Dosen Pembimbing



A. Erlina Listyarni, M.Pd

NIP. 19601219 198803 2 001



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
Alamat : Jl. Kolombo No.1 Yogyakarta, Telp.(0274) 513092 psw 255

Nomor : 287/UN.34.16/PP/2015
Lamp. : 1 Eks.
Hal : Permohonan Ijin Penelitian

09 April 2015

Yth. : Kepala Sekolah SD N Ngawonggo I
Magelang, Jawa Tengah

Dengan hormat, disampaikan bahwa untuk keperluan penelitian dalam rangka penulisan tugas akhir skripsi, kami mohon berkenan Bapak/Ibu/Saudara untuk memberikan ijin penelitian bagi mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta :

Nama : Dhika Laksmono
NIM : 11604224021
Program Studi : PGSD Penjas

Penelitian akan dilaksanakan pada :

Waktu : April s.d Mei 2015
Tempat/obyek : SD Negeri Ngawonggo I
Judul Skripsi : Hambatan Pembelajaran Permainan Tradisional Bagi Siswa Kelas Atas Tahun Pelajaran 2014/2015 SD Negeri Ngawonggo I Kabupaten Magelang Jawa Tengah

Demikian surat ijin penelitian ini dibuat agar yang berkepentingan maklum, serta dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Dekan,



Drs Rumbis Agus Sudarko, M.S.
NIP. 19690824 198601 1 001

Tembusan :

1. Kaprodi. PGSD
2. Pembimbing TAS
3. Mahasiswa ybs.

Lampiran 3

PEMERINTAH KABUPATEN MAGELANG
DINAS PENDIDIKAN KEBUDAYAAN, PEMUDA DAN OLAHRAGA
UPT DISDIKPORA KECAMATAN KALIANGKRIK
SEKOLAH DASAR NEGERI NGAWONGGO 1

Alamat : Bulusari, Ngawonggo, Kaliangkrik, Magelang (Kode Pos 56153)

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala Sekolah Dasar Negeri Ngawonggo 1 UPT Disdikpora Kecamatan Kaliangkrik menyatakan bahwa :

Nama : Dhika Laksmono
NIM : 11604224021
Fakultas : Fakultas Ilmu Keolahragaan
Prodi : S1 PGSD Penjas

Telah melaksanakan penelitian dengan judul hambatan pembelajaran permainan tradisional bagi siswa kelas atas tahun ajaran 2014/2015 SD Negeri Ngawonggo 1 Kabupaten Magelang Jawa Tengah.

Demikian surat pernyataan ini agar dapat digunakan dengan sebagaimana mestinya.

Magelang, 25 April 2015
Kepala Sekolah

Suwanto, S. Pd.
NIP. 19600706 197911 1 003



Lampiran 4

Hal : Persetujuan *expert judgment*
Lampiran : 1 Bendel instrumen penelitian

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : A.Erlina Listyarini, M.Pd.

NIP : 19601219 198803 2 001.

Menerangkan bahwa agket tugas akhir skripsi yang di buat dan akan digunakan dalam penelitian dengan judul “ hambatan pembelajaran permainan tradisional bagi siswa kelas atas tahun ajaran 2014/2015 SD Negeri Ngawonggo 1 Kabupaten Magelang Jawa Tengah”, yang akan digunakan oleh mahasiswa tersebut dibawah ini:

Nama : Dhika Laksmono

NIM : 11604224021

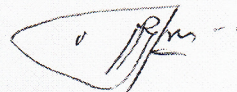
Prodi : PGSD Penjas

Telah dinyatakan layak untuk digunakan sebagai alat pengumpul data pada saat penelitian tugas akhir tersebut.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 24 Maret 2015

Yang menerangkan,



A.Erlina Listyarini, M.Fd.

NIP 19601219 198803 2 001

Lampiran 5

Hal : Persetujuan *expert judgment*
Lampiran : 1 Bendel instrumen penelitian

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sri Mawarti, M.Pd.

NIP : 19590607 198703 2 001

Menerangkan bahwa agket tugas akhir skripsi yang di buat dan akan digunakan dalam penelitian dengan judul “ hambatan pembelajaran permainan tradisional bagi siswa kelas atas tahun ajaran 2014/2015 SD Negeri Ngawonggo 1 Kabupaten Magelang Jawa Tengah”, yang akan digunakan oleh mahasiswa tersebut dibawah ini:

Nama : Dhika Laksmono

NIM : 11604224021

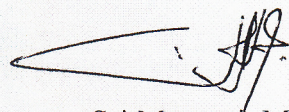
Prodi : PGSD Penjas

Telah dinyatakan layak untuk digunakan sebagai alat pengumpul data pada saat penelitian tugas akhir tersebut.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 02 April 2015

Yang menerangkan,



Sri Mawarti, M.Pd.

NIP 19590607 198703 2 001

Lampiran 6. Angket Uji Coba Penelitian

ANGKET UJI COBA PENELITIAN PENELITIAN

“HAMBATAN PEMBELAJARAN PERMAINAN TRADISIONAL BAGI SISWA KELAS ATAS TAHUN AJARAN 2014/2015 SD NEGERI NGAWONGGO 1 KABUPATEN MAGELANG JAWA TENGAH”

A. Petunjuk

1. Berilah tanda (√) pada jawaban yang anda pilih.
2. Alternatif jawaban
Ya
Tidak
3. Apabila terjadi kesalahan dalam menjawab, dapat mengganti jawaban baru sesuai dengan pilihan dengan cara mencoret jawaban yang salah dan memberi tanda (√) baru pada kolom pilihan.
4. Selamat bekerja.

A. Identitas Responden

Nama :
Kelas :
No Induk Siswa :
Asal sekolah :

B. Butir-butir Pertanyaan

Contoh :

| No | Pernyataan | Ya | Tidak |
|---------------------|---|----|-------|
| Karena Sakit | | | |
| 1 | Saat saya sakit saya tetap berangkat kesekolah mengikuti pembelajaran permainan tradisional | X | |
| 2 | Saya menjadi malas mengikuti pembelajaran permainan tradisional karena saya sakit | | X |

ANGKET UJICoba PENELITIAN

| No | Pernyataan | Ya | Tidak |
|----------------------------|---|----|-------|
| Karena Sakit | | | |
| 1 | Saya merasa sakit jika bertabrakan ketika bermain permainan tradisional sehingga saya menjadi malas untuk berangkat mengikuti pembelajaran permainan tradisional. | | |
| 2 | Karena sakit saya tertinggal mengikuti materi pembelajaran permainan tradisional. | | |
| 3 | Saya tetap mengikuti pembelajaran tentang permainan tradisional meskipun tubuh saya sedang sakit. | | |
| Karena Kurang sehat | | | |
| 4 | Saya tetap semangat mengikuti pembelajaran permainan tradisional disekolah meskipun tubuh saya sedang kurang sehat. | | |
| 5 | Saya sering tidak dapat mengikuti pembelajaran permainan tradisional karena kesehatan kurang mendukung. | | |
| 6 | Kondisi tubuh yang kurang sehat membuat saya kesulitan menerima materi-materi pembelajaran permainan tradisional. | | |
| Sebab Cacat Tubuh | | | |
| 7 | Saya dapat berlari zig-zag dengan cepat saat permainan tradisional walaupun saya mengalami cacat tubuh | | |
| 8 | Keinginan saya untuk mengikuti pembelajaran permainan tradisional sangat tinggi, walaupun saya mengalami cacat tubuh. | | |
| 9 | Kondisi cacat tubuh saya mengganggu dalam mengikuti pembelajaran permainan tradisional. | | |
| Intelegensi | | | |
| 10 | Saya mudah menangkap dan paham terhadap materi yang disampaikan guru saat pembelajaran permainan tradisional. | | |

| | | | |
|---|---|--|--|
| 11 | Saya merasa kebingungan tentang pembelajaran permainan tradisional yang disampaikan oleh guru. | | |
| Bakat | | | |
| 12 | Menurut Saya bermain permainan tradisional sangat mudah. | | |
| 13 | Saya bisa bermain permainan tradisional tanpa ada yang mengajari. | | |
| Minat | | | |
| 14 | Saya hanya minat dengan pembelajaran tentang permainan tradisional. | | |
| 15 | Saya kurang minat dengan permainan lain, selain permainan tradisional. | | |
| 16 | Saya tidak minat dalam pembelajaran permainan tradisional karena susah. | | |
| Motivasi | | | |
| 17 | Saya selalu berusaha sungguh-sungguh dalam mengikuti pembelajaran permainan tradisional | | |
| 18 | Jika saya tertinggal mengikuti pembelajaran permainan tradisional, saya menjadi malas mengikuti pembelajaran permainan tradisional. | | |
| 19 | Saya juga suka bermain permainan tradisional di luar pembelajaran permainan tradisional. | | |
| Kesehatan Mental | | | |
| 20 | Saya merasa cemas saat mengikuti pembelajaran permainan tradisional. | | |
| 21 | Saya percaya diri ketika mengikuti pembelajaran permainan tradisional. | | |
| 22 | Teman saya sering mengejek ketika melakukan kesalahan mengikuti pembelajaran permainan tradisional. | | |
| Tipe-tipe Khusus Seorang Pelajar | | | |
| 23 | Saya mudah menerima materi dengan contoh langsung dari guru. | | |

| | | | |
|------------------------------------|---|--|--|
| 24 | Saya suka mendengar arahan-arahan dari guru tentang pembelajaran permainan tradisional. | | |
| 25 | Saya tidak suka dengan materi-materi berupa gambar-gambar yang ditunjukkan oleh guru. | | |
| Faktor Sarana dan Prasarana | | | |
| 26 | Lapangan disekolah saya nyaman digunakan untuk pembelajaran permainan tradisional | | |
| 27 | Alat-alat, gawang, bola dan yang lain cukup banyak untuk dipakai dalam pembelajaran permainan tradisional. | | |
| 28 | Alat-alat, gawang, bola dan yang lain kurang layak dan sudah banyak yang rusak. | | |
| 29 | Melakukan permainan tradisional menggunakan lapangan yang luas dan cukup besar membuat saya senang dan lebih leluasa. | | |
| 30 | Lapangan yang becek saat hujan membuat saya malas mengikuti pembelajaran permainan tradisional. | | |
| Faktor Kurikulum | | | |
| 31 | Materi pembelajaran permainan tradisional yang disampaikan oleh guru sangat jelas dan mudah saya terima. | | |
| 32 | Saya masih merasa bingung dengan materi yang diberikan oleh guru saat pembelajaran permainan tradisional. | | |
| Faktor Keluarga | | | |
| 33 | Keluarga saya mendukung dalam mengikuti pembelajaran disekolah, seperti permainan tradisional. | | |
| 34 | Orangtua saya tidak begitu senang saat saya mengikuti pembelajaran permainan tradisional disekolah. | | |
| 35 | Orangtua saya selalu mengantar saya sebelum pembelajaran permainan tradisional berlangsung. | | |
| 36 | Orangtua sering melarang saya mengikuti pembelajaran permainan tradisional disekolah | | |

| | | | |
|--------------------------|--|--|--|
| | karena berbahaya. | | |
| Faktor Guru | | | |
| 37 | Guru sering terlambat dalam proses pembelajaran permainan tradisional. | | |
| 38 | Guru memberikan pengarahan terlebih dahulu sebelum pembelajaran permainan tradisional. | | |
| 39 | Guru memberikan evaluasi setelah pembelajaran permainan tradisional. | | |
| 40 | Saya senang dengan cara penyampaian materi yang diberikan oleh guru saat pembelajaran permainan tradisional. | | |
| Faktor lingkungan | | | |
| 41 | Teman saya banyak yang melakukan permainan tradisional. | | |
| 42 | Saya tetap berangkat mengikuti pembelajaran permainan tradisional meskipun cuaca hujan deras. | | |
| 43 | Cuaca yang panas membuat saya malas mengikuti pembelajaran permainan tradisional. | | |
| 44 | permainan tradisional di lingkungan tempat tinggal saya kurang diminati atau kurang populer. | | |
| 45 | Pihak sekolah mudah memberikan ijin dalam mengikuti perlombaan permainan tradisional antar sekolah. | | |

| No. Butir | r Hitung | r tabel | Keterangan |
|--------------|----------|----------------|-------------|
| | | (N=20 r=0,444) | |
| 1 | 0,221 | 0,444 | Tidak Valid |
| 2 | 0,571 | 0,444 | Valid |
| 3 | 0,456 | 0,444 | Valid |
| 4 | 0,468 | 0,444 | Valid |
| 5 | 0,195 | 0,444 | Tidak Valid |
| 6 | 0,510 | 0,444 | Valid |
| 7 | 0,223 | 0,444 | Tidak Valid |
| 8 | 0,470 | 0,444 | Valid |
| 9 | 0,503 | 0,444 | Valid |
| 10 | 0,510 | 0,444 | Valid |
| 11 | 0,503 | 0,444 | Valid |
| 12 | 0,510 | 0,444 | Valid |
| 13 | 0,503 | 0,444 | Valid |
| 14 | 0,513 | 0,444 | Valid |
| 15 | 0,513 | 0,444 | Valid |
| 16 | 0,513 | 0,444 | Valid |
| 17 | 0,455 | 0,444 | Valid |
| 18 | 0,560 | 0,444 | Valid |
| 19 | 0,503 | 0,444 | Valid |
| 20 | 0,510 | 0,444 | Valid |
| 21 | 0,489 | 0,444 | Valid |
| 22 | 0,503 | 0,444 | Valid |
| 23 | 0,513 | 0,444 | Valid |
| 24 | 0,510 | 0,444 | Valid |
| 25 | 0,503 | 0,444 | Valid |
| 26 | 0,444 | 0,444 | Valid |
| 27 | 0,510 | 0,444 | Valid |
| 28 | 0,513 | 0,444 | Valid |
| 29 | 0,510 | 0,444 | Valid |
| 30 | 0,470 | 0,444 | Valid |
| 31 | 0,470 | 0,444 | Valid |
| 32 | 0,510 | 0,444 | Valid |
| 33 | 0,470 | 0,444 | Valid |
| 34 | 0,470 | 0,444 | Valid |
| 35 | 0,307 | 0,444 | Tidak Valid |
| 36 | 0,470 | 0,444 | Valid |
| 37 | 0,455 | 0,444 | Valid |
| 38 | 0,560 | 0,444 | Valid |
| 39 | 0,506 | 0,444 | Valid |
| 40 | 0,560 | 0,444 | Valid |
| 41 | 0,560 | 0,444 | Valid |
| 42 | 0,326 | 0,444 | Tidak Valid |
| 43 | 0,444 | 0,444 | Valid |
| 44 | 0,470 | 0,444 | Valid |
| 45 | 0,410 | 0,444 | Tidak Valid |

Lampiran 8. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas

Reliabilitas

Case Processing Summary

| | | N | % |
|-------|-----------------------|----|-------|
| Cases | Valid | 20 | 100.0 |
| | Excluded ^a | 0 | .0 |
| | Total | 20 | 100.0 |

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

| | |
|------------------|------------|
| Cronbach's Alpha | N of Items |
| .905 | 45 |

Scale Statistics

| | | | |
|-------|----------|----------------|------------|
| Mean | Variance | Std. Deviation | N of Items |
| 28.95 | 85.208 | 9.231 | 45 |

Validitas

Case Processing Summary

| | | N | % |
|-------|-----------------------|----|-------|
| Cases | Valid | 20 | 100.0 |
| | Excluded ^a | 0 | .0 |
| | Total | 20 | 100.0 |

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

| Cronbach's Alpha | N of Items |
|------------------|------------|
| .923 | 39 |

Scale Statistics

| Mean | Variance | Std. Deviation | N of Items |
|-------|----------|----------------|------------|
| 25.35 | 83.292 | 9.126 | 39 |

Lampiran 9. Angket Penelitian

ANGKET PENELITIAN

“HAMBATAN PEMBELAJARAN PERMAINAN TRADISIONAL BAGI SISWA KELAS ATAS TAHUN AJARAN 2014/2015 SD NEGERI NGAWONGGO 1 KABUPATEN MAGELANG JAWA TENGAH”

A. Petunjuk

1. Berilah tanda (√) pada jawaban yang anda pilih.
2. Alternatif jawaban
Ya
Tidak
3. Apabila terjadi kesalahan dalam menjawab, dapat mengganti jawaban baru sesuai dengan pilihan dengan cara mencoret jawaban yang salah dan memberi tanda (√) baru pada kolom pilihan.
4. Selamat bekerja.

B. Identitas Responden

Nama :
Kelas :
No Induk Siswa :
Asal sekolah :

C. Butir-butir Pertanyaan

Contoh :

| No | Pernyataan | Ya | Tidak |
|---------------------|---|----|-------|
| Karena Sakit | | | |
| 1 | Saat saya sakit saya tetap berangkat kesekolah mengikuti pembelajaran permainan tradisional | √ | |
| 2 | Saya menjadi malas mengikuti pembelajaran permainan tradisional karena saya sakit | | √ |

ANGKET

| No | Pernyataan | Ya | Tidak |
|----------------------------|---|----|-------|
| Karena Sakit | | | |
| 1 | Karena sakit saya tertinggal mengikuti materi pembelajaran permainan tradisional. | | |
| 2 | Saya tetap mengikuti pembelajaran tentang permainan tradisional meskipun tubuh saya sedang sakit. | | |
| Karena Kurang sehat | | | |
| 3 | Saya tetap semangat mengikuti pembelajaran permainan tradisional disekolah meskipun tubuh saya sedang kurang sehat. | | |
| 4 | Kondisi tubuh yang kurang sehat membuat saya kesulitan menerima materi-materi pembelajaran permainan tradisional. | | |
| Sebab Cacat Tubuh | | | |
| 5 | Keinginan saya untuk mengikuti pembelajaran permainan tradisional sangat tinggi, walaupun saya mengalami cacat tubuh. | | |
| 6 | Kondisi cacat tubuh saya mengganggu dalam mengikuti pembelajaran permainan tradisional. | | |
| Intelegensi | | | |
| 7 | Saya mudah menangkap dan paham terhadap materi yang disampaikan guru saat pembelajaran permainan tradisional. | | |
| 8 | Saya merasa kebingungan tentang pembelajaran permainan tradisional yang disampaikan oleh guru. | | |
| Bakat | | | |
| 9 | Menurut Saya bermain permainan tradisional sangat mudah. | | |
| 10 | Saya bisa bermain permainan tradisional tanpa ada yang mengajari. | | |

| | | | |
|---|---|--|--|
| Minat | | | |
| 11 | Saya hanya minat dengan pembelajaran tentang permainan tradisional. | | |
| 12 | Saya kurang minat dengan permainan lain, selain permainan tradisional. | | |
| 13 | Saya tidak minat dalam pembelajaran permainan tradisional karena susah. | | |
| Motivasi | | | |
| 14 | Saya selalu berusaha sungguh-sungguh dalam mengikuti pembelajaran permainan tradisional | | |
| 15 | Jika saya tertinggal mengikuti pembelajaran permainan tradisional, saya menjadi malas mengikuti pembelajaran permainan tradisional. | | |
| 16 | Saya juga suka bermain permainan tradisional di luar pembelajaran permainan tradisional. | | |
| Kesehatan Mental | | | |
| 17 | Saya merasa cemas saat mengikuti pembelajaran permainan tradisional. | | |
| 18 | Saya percaya diri ketika mengikuti pembelajaran permainan tradisional. | | |
| 19 | Teman saya sering mengejek ketika melakukan kesalahan mengikuti pembelajaran permainan tradisional. | | |
| Tipe-tipe Khusus Seorang Pelajar | | | |
| 20 | Saya mudah menerima materi dengan contoh langsung dari guru. | | |
| 21 | Saya suka mendengar arahan-arahan dari guru tentang pembelajaran permainan tradisional. | | |
| 22 | Saya tidak suka dengan materi-materi berupa gambar-gambar yang ditunjukkan oleh guru. | | |
| Faktor Sarana dan Prasarana | | | |
| 23 | Lapangan disekolah saya nyaman digunakan untuk pembelajaran permainan tradisional | | |
| 24 | Alat-alat, gawang, bola dan yang lain cukup banyak untuk dipakai dalam pembelajaran | | |

| | | | |
|-------------------------|---|--|--|
| | permainan tradisional. | | |
| 25 | Alat-alat, gawang, bola dan yang lain kurang layak dan sudah banyak yang rusak. | | |
| 26 | Melakukan permainan tradisional menggunakan lapangan yang luas dan cukup besar membuat saya senang dan lebih leluasa. | | |
| 27 | Lapangan yang becek saat hujan membuat saya malas mengikuti pembelajaran permainan tradisional. | | |
| Faktor Kurikulum | | | |
| 28 | Materi pembelajaran permainan tradisional yang disampaikan oleh guru sangat jelas dan mudah saya terima. | | |
| 29 | Saya masih merasa bingung dengan materi yang diberikan oleh guru saat pembelajaran permainan tradisional. | | |
| Faktor Keluarga | | | |
| 30 | Keluarga saya mendukung dalam mengikuti pembelajaran disekolah, seperti permainan tradisional. | | |
| 31 | Orangtua saya tidak begitu senang saat saya mengikuti pembelajaran permainan tradisional disekolah. | | |
| 32 | Orangtua sering melarang saya mengikuti pembelajaran permainan tradisional disekolah karena berbahaya. | | |
| Faktor Guru | | | |
| 33 | Guru sering terlambat dalam proses pembelajaran permainan tradisional. | | |
| 34 | Guru memberikan pengarahan terlebih dahulu sebelum pembelajaran permainan tradisional. | | |
| 35 | Guru memberikan evaluasi setelah pembelajaran permainan tradisional. | | |
| 36 | Saya senang dengan cara penyampaian materi yang diberikan oleh guru saat pembelajaran permainan tradisional. | | |

| Faktor lingkungan | | | |
|--------------------------|--|--|--|
| 37 | Teman saya banyak yang melakukan permainan tradisional. | | |
| 38 | Cuaca yang panas membuat saya malas mengikuti pembelajaran permainan tradisional. | | |
| 39 | permainan tradisional di lingkungan tempat tinggal saya kurang diminati atau kurang populer. | | |

Lampiran 10. Data Penelitian

[illegible]

| Fisiologi | | | | | | | | | |
|-----------|----|---|---|---|---|---|---|--------|---------------|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | Jumlah | Kategori |
| 1 | A | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 3 | sedang |
| 2 | B | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 4 | tinggi |
| 3 | C | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 4 | tinggi |
| 4 | D | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 3 | sedang |
| 5 | E | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 4 | tinggi |
| 6 | F | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 4 | tinggi |
| 7 | G | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 2 | rendah |
| 8 | H | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 2 | rendah |
| 9 | I | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 2 | rendah |
| 10 | J | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 3 | sedang |
| 11 | K | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 2 | rendah |
| 12 | L | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 2 | rendah |
| 13 | M | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 3 | sedang |
| 14 | N | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 3 | sedang |
| 15 | O | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | sangat rendah |
| 16 | P | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 3 | sedang |
| 17 | Q | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 3 | sedang |
| 18 | R | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 5 | sangat tinggi |
| 19 | S | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 3 | sedang |
| 20 | T | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 2 | rendah |
| 21 | U | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 2 | rendah |
| 22 | V | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 3 | sedang |
| 23 | W | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 4 | tinggi |
| 24 | X | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 4 | tinggi |
| 25 | Y | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 4 | tinggi |
| 26 | Z | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 3 | sedang |
| 27 | AA | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 5 | sangat tinggi |
| 28 | AB | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 4 | Tinggi |
| 29 | AC | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 4 | Tinggi |
| 30 | AD | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 5 | sangat tinggi |
| 31 | AE | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | sangat rendah |
| 32 | AF | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 2 | Rendah |
| 33 | AG | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 4 | Tinggi |
| 34 | AH | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 3 | Sedang |
| 35 | AI | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 5 | sangat tinggi |
| 36 | AJ | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 4 | Tinggi |
| 37 | AK | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 4 | Tinggi |
| 38 | AL | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 2 | Rendah |
| 39 | AM | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 3 | Sedang |
| 40 | AN | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 4 | Tinggi |
| 41 | AO | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 3 | Sedang |

| | | | | | | | | | |
|----|----|---|---|---|---|---|---|---|---------------|
| 42 | AP | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 3 | Sedang |
| 43 | AQ | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 2 | Rendah |
| 44 | AR | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 4 | Tinggi |
| 45 | AS | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 3 | Sedang |
| 46 | AT | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | sangat rendah |
| 47 | AU | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 4 | Tinggi |
| 48 | AV | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 4 | Tinggi |
| 49 | AW | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 4 | Tinggi |
| 50 | AX | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 3 | Sedang |
| 51 | AY | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 3 | Sedang |
| 52 | AZ | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | Sangat rendah |
| 53 | BA | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 2 | Rendah |
| 54 | BB | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | Sangat rendah |
| 55 | BC | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 2 | Rendah |
| 56 | BD | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | Sangat rendah |
| 57 | BE | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 2 | Rendah |
| 58 | BF | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | Sangat rendah |
| 59 | BG | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 2 | Rendah |
| 60 | BH | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 2 | Rendah |
| 61 | BI | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 2 | Rendah |
| 62 | BJ | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | Sangat rendah |
| 63 | BK | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 5 | Sangat tinggi |
| 64 | BL | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 3 | Sedang |
| 65 | BM | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 3 | Sedang |
| 66 | BN | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 4 | Tinggi |
| 67 | BO | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 3 | Sedang |
| 68 | BP | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 3 | Sedang |
| 69 | BQ | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 2 | Rendah |
| 70 | BR | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 3 | Sedang |

| Psikologi | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|-----------|---|---|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|--------|---------------|
| 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | Jumlah | Kategori |
| 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 12 | Tinggi |
| 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 12 | Tinggi |
| 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 13 | Tinggi |
| 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 10 | sedang |
| 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 10 | sedang |
| 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 9 | rendah |
| 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 9 | rendah |
| 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 12 | tinggi |
| 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 7 | rendah |
| 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 7 | rendah |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 12 | tinggi |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 13 | tinggi |
| 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 13 | tinggi |
| 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 14 | tinggi |
| 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 12 | tinggi |
| 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 14 | tinggi |
| 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 13 | tinggi |
| 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 10 | sedang |
| 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 11 | sedang |
| 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 12 | tinggi |
| 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 13 | tinggi |
| 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 10 | sedang |
| 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 10 | sedang |
| 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 10 | sedang |
| 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 9 | rendah |
| 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 12 | tinggi |
| 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 7 | rendah |
| 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 13 | tinggi |
| 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 11 | sedang |
| 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 13 | tinggi |
| 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 11 | sedang |
| 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 9 | rendah |
| 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 6 | sangat rendah |
| 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 13 | tinggi |
| 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 11 | sedang |
| 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 13 | tinggi |
| 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 7 | rendah |
| 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 6 | sangat rendah |
| 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 13 | tinggi |
| 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 6 | sangat rendah |
| 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 9 | rendah |
| 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 12 | tinggi |
| 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 9 | rendah |
| 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 12 | tinggi |

| | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|---------------|
| 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 10 | sedang |
| 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 5 | sangat rendah |
| 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 7 | rendah |
| 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 5 | sangat rendah |
| 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 10 | Sedang |
| 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 12 | Tinggi |
| 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 14 | Tinggi |
| 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 10 | sedang |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 13 | tinggi |
| 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 12 | tinggi |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 13 | Tinggi |
| 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 13 | Tinggi |
| 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 11 | Sedang |
| 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 12 | Tinggi |
| 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 9 | Rendah |
| 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 13 | Tinggi |
| 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 10 | Sedang |
| 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 11 | Sedang |
| 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 9 | rendah |
| 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 11 | Sedang |
| 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 11 | sedang |
| 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 10 | sedang |
| 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 8 | Rendah |
| 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 10 | sedang |
| 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 10 | sedang |
| 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 10 | sedang |

| Non Sosial | | | | | | | | |
|------------|----|----|----|----|----|----|--------|---------------|
| 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | Jumlah | Kategori |
| 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 3 | rendah |
| 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 3 | rendah |
| 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 3 | rendah |
| 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 4 | sedang |
| 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 3 | rendah |
| 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 3 | rendah |
| 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 3 | rendah |
| 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 4 | sedang |
| 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 4 | sedang |
| 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | sangat rendah |
| 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 3 | rendah |
| 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 4 | sedang |
| 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 5 | tinggi |
| 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 4 | sedang |
| 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 2 | sangat rendah |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 6 | sangat tinggi |
| 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 5 | tinggi |
| 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 3 | rendah |
| 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 4 | sedang |
| 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 4 | sedang |
| 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 4 | sedang |
| 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 4 | sedang |
| 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 4 | sedang |
| 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 5 | tinggi |
| 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 6 | sangat tinggi |
| 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 5 | tinggi |
| 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 2 | sangat rendah |
| 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 6 | sangat tinggi |
| 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 5 | tinggi |
| 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 5 | tinggi |
| 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 4 | sedang |
| 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 3 | rendah |
| 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 4 | sedang |
| 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 4 | sedang |
| 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 4 | sedang |
| 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 6 | sangat tinggi |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 5 | Tinggi |
| 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 5 | Tinggi |
| 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 5 | Tinggi |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 6 | sangat tinggi |
| 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 5 | Tinggi |
| 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 2 | sangat rendah |

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---------------|
| 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 2 | sangat rendah |
| 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 5 | Tinggi |
| 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 5 | Tinggi |
| 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | sangat rendah |
| 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 2 | sangat rendah |
| 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 3 | rendah |
| 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 4 | Sedang |
| 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 5 | Tinggi |
| 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 2 | Sangat rendah |
| 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 5 | tinggi |
| 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 4 | sedang |
| 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 4 | sedang |
| 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 4 | sedang |
| 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 2 | Sangat rendah |
| 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 4 | sedang |
| 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 5 | tinggi |
| 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 4 | sedang |
| 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 4 | sedang |
| 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 5 | tinggi |
| 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 5 | Tinggi |
| 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 3 | rendah |
| 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 4 | sedang |
| 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 4 | sedang |
| 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 6 | Sangat tinggi |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 6 | Sangat tinggi |
| 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 4 | sedang |
| 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 4 | sedang |
| 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 5 | tinggi |

| Sosial | | | | | | | | | | | |
|--------|----|----|----|----|----|----|----|----|----|--------|---------------|
| 30 | 31 | 32 | 33 | 34 | 35 | 36 | 37 | 38 | 39 | Jumlah | Kategori |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 9 | tinggi |
| 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 9 | tinggi |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 8 | Sedang |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 9 | tinggi |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 9 | tinggi |
| 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 7 | Rendah |
| 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 6 | Rendah |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 9 | tinggi |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 10 | Sangat tinggi |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 10 | Sangat tinggi |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 10 | Sangat tinggi |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 10 | Sangat tinggi |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 9 | tinggi |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 10 | Sangat tinggi |
| 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 6 | Rendah |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 10 | Sangat tinggi |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 9 | Tinggi |
| 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 4 | sangat rendah |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 8 | Sedang |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 9 | tinggi |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 9 | tinggi |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 9 | tinggi |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 9 | tinggi |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 10 | Sangat tinggi |
| 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 3 | sangat rendah |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 10 | Tinggi |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 9 | tinggi |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 9 | tinggi |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 10 | Sangat tinggi |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 10 | Sangat tinggi |
| 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 7 | Rendah |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 6 | Rendah |
| 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 4 | sangat rendah |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 10 | Sangat tinggi |
| 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 6 | Rendah |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 9 | tinggi |
| 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 7 | Rendah |
| 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 7 | Rendah |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 10 | Sangat tinggi |
| 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 8 | Sedang |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 9 | tinggi |
| 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 4 | sangat rendah |

| | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|---------------|
| 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 8 | Sedang |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 9 | tinggi |
| 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 8 | Sedang |
| 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 6 | Rendah |
| 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 6 | Rendah |
| 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 6 | Rendah |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 9 | tinggi |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 10 | Sangat tinggi |
| 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 7 | rendah |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 9 | tinggi |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 8 | sedang |
| 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 9 | tinggi |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 8 | Sedang |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 8 | sedang |
| 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 7 | rendah |
| 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 6 | rendah |
| 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 8 | sedang |
| 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 5 | rendah |
| 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 6 | rendah |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 9 | tinggi |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 9 | tinggi |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 10 | Sangat tinggi |
| 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 8 | sedang |
| 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 6 | rendah |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 8 | sedang |
| 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 7 | rendah |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 9 | tinggi |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 10 | Sangat tinggi |

Lampiran 11. Statistik Penelitian

Frequencies

| Statistics | | | | |
|----------------|---------|--|-----------------|-----------------|
| | | HambatanPembe lajaranpermainan tradisional | Faktor Internal | Faktoreksternal |
| N | Valid | 70 | 70 | 70 |
| | Missing | 0 | 0 | 0 |
| Mean | | 25.7429 | 13.6571 | 12.0857 |
| Median | | 26.0000 | 14.0000 | 12.0000 |
| Mode | | 27.00 | 14.00 | 14.00 |
| Std. Deviation | | 3.92201 | 2.47237 | 2.32031 |
| Variance | | 15.382 | 6.113 | 5.384 |
| Minimum | | 12.00 | 5.00 | 6.00 |
| Maximum | | 33.00 | 18.00 | 16.00 |
| Sum | | 1802.00 | 956.00 | 846.00 |

Frequency Table

Hambatan Pembelajaran Permainan Tradisional

| | | Frequency | Percent | Valid Percent | Cumulative Percent |
|-------|-------|-----------|---------|---------------|-----------------------|
| Valid | 12.00 | 1 | 1.4 | 1.4 | 1.4 |
| | 18.00 | 2 | 2.9 | 2.9 | 4.3 |
| | 19.00 | 1 | 1.4 | 1.4 | 5.7 |
| | 20.00 | 3 | 4.3 | 4.3 | 10.0 |
| | 21.00 | 4 | 5.7 | 5.7 | 15.7 |
| | 22.00 | 2 | 2.9 | 2.9 | 18.6 |
| | 23.00 | 5 | 7.1 | 7.1 | 25.7 |
| | 24.00 | 4 | 5.7 | 5.7 | 31.4 |
| | 25.00 | 6 | 8.6 | 8.6 | 40.0 |
| | 26.00 | 9 | 12.9 | 12.9 | 52.9 |
| | 27.00 | 12 | 17.1 | 17.1 | 70.0 |
| | 28.00 | 6 | 8.6 | 8.6 | 78.6 |
| | 29.00 | 2 | 2.9 | 2.9 | 81.4 |
| | 30.00 | 7 | 10.0 | 10.0 | 91.4 |
| | 31.00 | 2 | 2.9 | 2.9 | 94.3 |
| | 32.00 | 2 | 2.9 | 2.9 | 97.1 |
| | 33.00 | 2 | 2.9 | 2.9 | 100.0 |
| | Total | 70 | 100.0 | 100.0 | |

Faktor Internal

| | | Frequency | Percent | Valid Percent | Cumulative Percent |
|-------|-------|-----------|---------|---------------|--------------------|
| Valid | 5.00 | 1 | 1.4 | 1.4 | 1.4 |
| | 8.00 | 1 | 1.4 | 1.4 | 2.9 |
| | 9.00 | 2 | 2.9 | 2.9 | 5.7 |
| | 10.00 | 3 | 4.3 | 4.3 | 10.0 |
| | 11.00 | 7 | 10.0 | 10.0 | 20.0 |
| | 12.00 | 4 | 5.7 | 5.7 | 25.7 |
| | 13.00 | 11 | 15.7 | 15.7 | 41.4 |
| | 14.00 | 13 | 18.6 | 18.6 | 60.0 |
| | 15.00 | 12 | 17.1 | 17.1 | 77.1 |
| | 16.00 | 9 | 12.9 | 12.9 | 90.0 |
| | 17.00 | 5 | 7.1 | 7.1 | 97.1 |
| | 18.00 | 2 | 2.9 | 2.9 | 100.0 |
| | Total | 70 | 100.0 | 100.0 | |

Faktor Eksternal

| | | Frequency | Percent | Valid Percent | Cumulative Percent |
|-------|-------|-----------|---------|---------------|--------------------|
| Valid | 6.00 | 1 | 1.4 | 1.4 | 1.4 |
| | 7.00 | 2 | 2.9 | 2.9 | 4.3 |
| | 8.00 | 3 | 4.3 | 4.3 | 8.6 |
| | 9.00 | 6 | 8.6 | 8.6 | 17.1 |
| | 10.00 | 4 | 5.7 | 5.7 | 22.9 |
| | 11.00 | 8 | 11.4 | 11.4 | 34.3 |
| | 12.00 | 12 | 17.1 | 17.1 | 51.4 |
| | 13.00 | 11 | 15.7 | 15.7 | 67.1 |
| | 14.00 | 13 | 18.6 | 18.6 | 85.7 |
| | 15.00 | 9 | 12.9 | 12.9 | 98.6 |
| | 16.00 | 1 | 1.4 | 1.4 | 100.0 |
| | Total | 70 | 100.0 | 100.0 | |

Frequencies

| | | Statistics | | | |
|----------------|---------|------------|-----------|------------|---------|
| | | Fisiologi | Psikologi | Non sosial | Sosial |
| N | Valid | 70 | 70 | 70 | 70 |
| | Missing | 0 | 0 | 0 | 0 |
| Mean | | 2.9000 | 10.5571 | 4.0143 | 8.0714 |
| Median | | 3.0000 | 11.0000 | 4.0000 | 9.0000 |
| Mode | | 3.00 | 10.00 | 4.00 | 9.00 |
| Std. Deviation | | 1.18138 | 2.29452 | 1.22170 | 1.74722 |
| Variance | | 1.396 | 5.265 | 1.493 | 3.053 |
| Minimum | | .00 | 5.00 | 1.00 | 3.00 |
| Maximum | | 5.00 | 14.00 | 6.00 | 10.00 |
| Sum | | 203.00 | 739.00 | 281.00 | 565.00 |

Frequency Table

Fisiologi

| | | Frequency | Percent | Valid Percent | Cumulative Percent |
|-------|-------|-----------|---------|---------------|--------------------|
| Valid | .00 | 2 | 2.9 | 2.9 | 2.9 |
| | 1.00 | 6 | 8.6 | 8.6 | 11.4 |
| | 2.00 | 17 | 24.3 | 24.3 | 35.7 |
| | 3.00 | 22 | 31.4 | 31.4 | 67.1 |
| | 4.00 | 18 | 25.7 | 25.7 | 92.9 |
| | 5.00 | 5 | 7.1 | 7.1 | 100.0 |
| | Total | 70 | 100.0 | 100.0 | |

Psikologi

| | | Frequency | Percent | Valid Percent | Cumulative Percent |
|-------|-------|-----------|---------|---------------|--------------------|
| Valid | 5.00 | 2 | 2.9 | 2.9 | 2.9 |
| | 6.00 | 3 | 4.3 | 4.3 | 7.1 |
| | 7.00 | 5 | 7.1 | 7.1 | 14.3 |
| | 8.00 | 1 | 1.4 | 1.4 | 15.7 |
| | 9.00 | 8 | 11.4 | 11.4 | 27.1 |
| | 10.00 | 14 | 20.0 | 20.0 | 47.1 |
| | 11.00 | 8 | 11.4 | 11.4 | 58.6 |
| | 12.00 | 12 | 17.1 | 17.1 | 75.7 |
| | 13.00 | 14 | 20.0 | 20.0 | 95.7 |
| | 14.00 | 3 | 4.3 | 4.3 | 100.0 |
| | Total | 70 | 100.0 | 100.0 | |

Non social

| | | Frequency | Percent | Valid Percent | Cumulative Percent |
|-------|-------|-----------|---------|---------------|--------------------|
| Valid | 1.00 | 2 | 2.9 | 2.9 | 2.9 |
| | 2.00 | 7 | 10.0 | 10.0 | 12.9 |
| | 3.00 | 11 | 15.7 | 15.7 | 28.6 |
| | 4.00 | 25 | 35.7 | 35.7 | 64.3 |
| | 5.00 | 18 | 25.7 | 25.7 | 90.0 |
| | 6.00 | 7 | 10.0 | 10.0 | 100.0 |
| | Total | 70 | 100.0 | 100.0 | |

Sosial

| | | Frequency | Percent | Valid Percent | Cumulative Percent |
|-------|-------|-----------|---------|---------------|--------------------|
| Valid | 3.00 | 1 | 1.4 | 1.4 | 1.4 |
| | 4.00 | 3 | 4.3 | 4.3 | 5.7 |
| | 5.00 | 1 | 1.4 | 1.4 | 7.1 |
| | 6.00 | 10 | 14.3 | 14.3 | 21.4 |
| | 7.00 | 7 | 10.0 | 10.0 | 31.4 |
| | 8.00 | 11 | 15.7 | 15.7 | 47.1 |
| | 9.00 | 22 | 31.4 | 31.4 | 78.6 |
| | 10.00 | 15 | 21.4 | 21.4 | 100.0 |
| | Total | 70 | 100.0 | 100.0 | |

Frequencies

[DataSet0]

Statistics

| | | HambatanPem belajaranperma inantradisional | Faktor Internal | FaktorEkst ernal |
|---|---------|--|--------------------|---------------------|
| N | Valid | 70 | 70 | 70 |
| | Missing | 0 | 0 | 0 |

Hambatan Pembelajaran Permainan Tradisional

| | | Frequency | Percent |
|-------|--------------|-----------|------------|
| Valid | sangattinggi | 4 | 5,7 |
| | tinggi | 17 | 24,3 |
| | Sedang | 31 | 44,3 |
| | Rendah | 14 | 20,0 |
| | Sangatrendah | 4 | 5,7 |
| | Total | 70 | 100 |

Faktor Internal

| | | Frequency | Percent |
|-------|--------------|-----------|------------|
| Valid | sangattinggi | 2 | 2,8 |
| | tinggi | 26 | 37,1 |
| | Sedang | 24 | 34,2 |
| | Rendah | 14 | 20,0 |
| | Sangatrendah | 4 | 5,7 |
| | Total | 70 | 100 |

FaktorEksternal

| | | Frequency | Percent |
|-------|--------------|-----------|------------|
| Valid | sangattinggi | 1 | 1,4 |
| | tinggi | 22 | 31,4 |
| | Sedang | 31 | 44,3 |
| | Rendah | 10 | 14,3 |
| | Sangatrendah | 6 | 8,6 |
| | Total | 70 | 100 |

Frequencies

Statistics

| | | Fisiologi | Psikologi | Non Sosial | Sosial |
|---|---------|-----------|-----------|------------|--------|
| N | Valid | 70 | 70 | 70 | 70 |
| | Missing | 0 | 0 | 0 | 0 |

Frequency Table

Fisiologi

| | | Frequency | Percent |
|-------|--------------|-----------|------------|
| Valid | sangattinggi | 5 | 7,1 |
| | tinggi | 18 | 25,7 |
| | Sedang | 22 | 31,4 |
| | Rendah | 17 | 24,3 |
| | Sangatrendah | 8 | 11,4 |
| | Total | 70 | 100 |

Psikologi

| | | Frequency | Percent |
|-------|--------------|-----------|---------|
| Valid | tinggi | 0 | 0 |
| | Sedang | 29 | 41,4 |
| | Rendah | 22 | 31,4 |
| | Sangatrendah | 14 | 20,0 |
| | Total | 5 | 7,1 |

Non Sosial

| | | Frequency | Percent |
|-------|--------------|-----------|---------|
| Valid | sangattinggi | 7 | 10,0 |
| | tinggi | 18 | 25,7 |
| | Sedang | 25 | 35,7 |
| | Rendah | 11 | 15,7 |
| | Sangatrendah | 9 | 12,8 |
| | Total | 70 | 100 |

Sosial

| | | Frequency | Percent |
|-------|--------------|-----------|---------|
| Valid | tinggi | 0 | 0 |
| | Sedang | 37 | 52,8 |
| | Rendah | 11 | 15,7 |
| | Sangatrendah | 17 | 24,3 |
| | Total | 5 | 7,1 |

Dokumentasi





